MODUL

MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

PPL PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

UNIVERSITAS NEGERI MALANG

2015

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan begitu banyaknya kesempatan sehingga kami dapat menyiapkan modul terkait model-model pembelajaran. Seiring dengan perkembangan pembelajaran pada era teknologi maka saat ini banyak model pembelajaran telah dikembangkan untuk dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang terjadi baik di kelas dalam hal ini pendidikan formal, maupun informal, namun pada kenyataannya tidak semua pengajar mampu untuk mengadaptasi model-model tersebut. Pada umumnya para pengajar akan menggunakan hanya satu model selama proses pembelajaran, metode, strategi yang digunakanpun merupakan ikutan yang terdapat dalam model tersebut.

Modifikasi, kombinasi bahkan penciptaan model pembelajan yang baru untuk dapat digunakan dalam pembelajaran agak sulit dilakukan dikarenakan kurangnya keahlian untuk melakukan modifikasi maupun kombinasi. Model Pembelajaran yang tertuang dalam modul ini merupakan hasil modifiaksi dari beberapa model pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk mendapatkan model baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran terkhusunya untuk meningkatkan penghargaan siswa dan kerja sama kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Modul ini merupakan panduan dalam pelaksanaan workshop terkait dengan Model dan Strategi Pembelajaran yang diselenggarakan oleh Pascasarjana Univeristas Negeri Malang Program Studi Teknologi Pembelajaran angkatan 2014 untuk pemenuhan mata kuliah PPL. Kiranya modul ini bermanfaat untuk kita semua.

Malang 2015

DAFTAR ISI

PERKENALAN 1

Pengantar 1

Tujuan 1

Bahan dan Alat 1

Tahapan Kegiatan 2

MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK 3

Tujuan 3

Indikator 3

MATERI : MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK 3

A. Model 3

B. Pendekatan 4

C. Strategi 5

D. Metode 7

E. Teknik 8

Evaluasi 9

MODEL PEMBELAJARAN DEBAT, MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT), MODEL PROBLEM SOLVING DAN AWARENESS TRAINING 10

Tujuan 10

Indikator 10

TEORI DASAR 10

A. Model Pembelajaran Debat 10

B. Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) 13

C. Model Pembelajaran Problem Solving 14

D. Model Awareness Training 16

Contoh : Modifikasi Model Debat, NHT, Problem Solving, Awareness Training (SONDE) 19

Contoh : Aplikasi Model Modifikasi pada RPP 26

Evaluasi 32

PROBLEM BASED LEARNING, R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, and Development*) 33

Tujuan 33

Indikator 33

TEORI DASAR 33

A. Model Problem Based Learning 33

Karakteristik model problem based learning 34

B. Model R2D2 37

Langkah-langkah model R2D2 38

Contoh Model Hasil Modifikasi Model PBL dan R2D2 (GIMEC) **41**
Evaluasi **48**
Model Pembelajaran Student Teams-Achievement Divisions (STAD), Think Pair Share (TPS), Think Talk Write (TTW) dan Appreciative Education (AE) **49**
Tujuan **49**
Indikator **49**
TEORI DASAR **49**
A. STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) **49**
B. THINK PAIRSHARE (TPS) **57**
C. THINK TALK WRITE (TTW) **59**
D. APPRECIATIVE EDUCATION (AE) **62**
Contoh model hasil modifikasi STAD, TPS, TTW, dan AE (MODEL PASTE) **67**
PROSEDUR PELAKSANAAN MODEL MODIFIKASI **67**
Contoh penerapan model dalam RPP **79**
Evaluasi **87**
BUILDING PROJECT **88**
PENUTUP **89**

TIM PENYUSUN MODUL

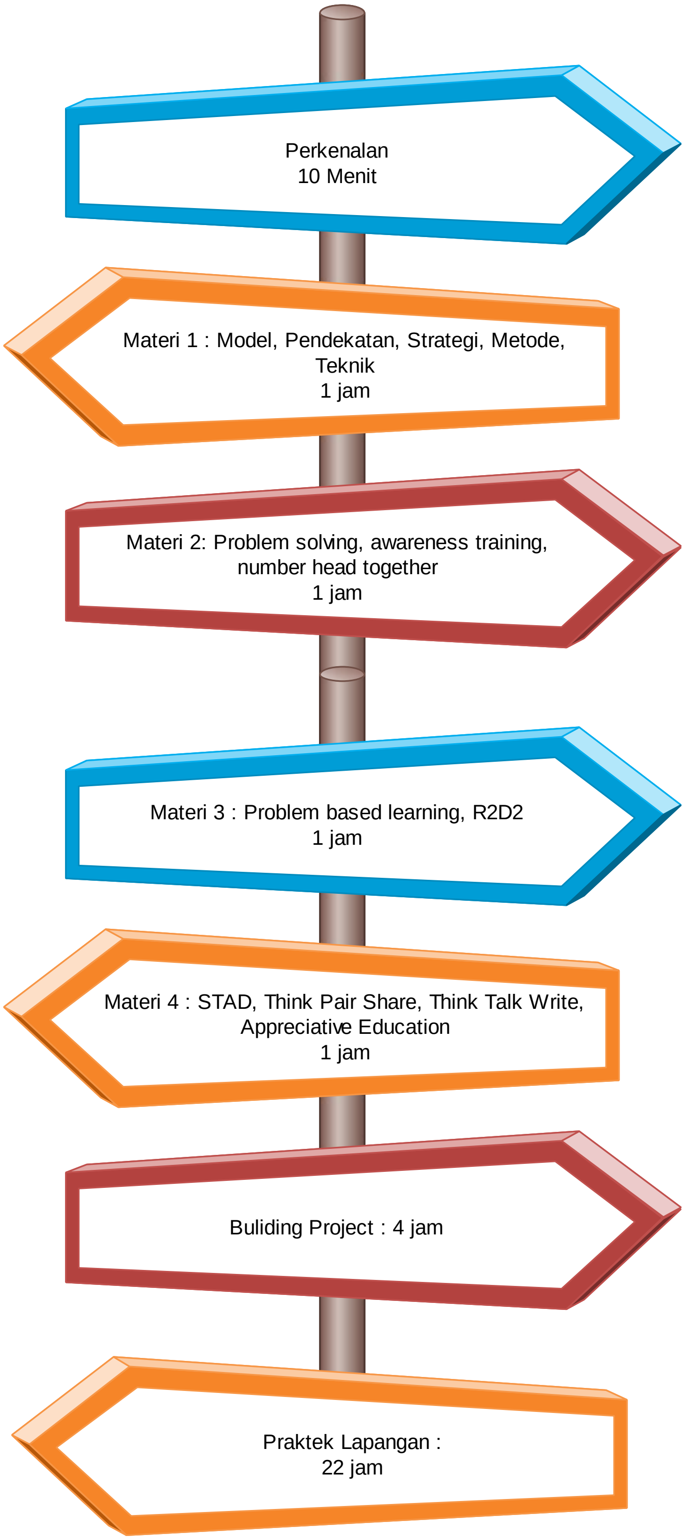
Andi Nur Indah PSN

Gisella R. Soesanto

Izak J. Makulua

Johana Manubey

SKENARIO PELATIHAN



PERKENALAN

Waktu : 10 menit

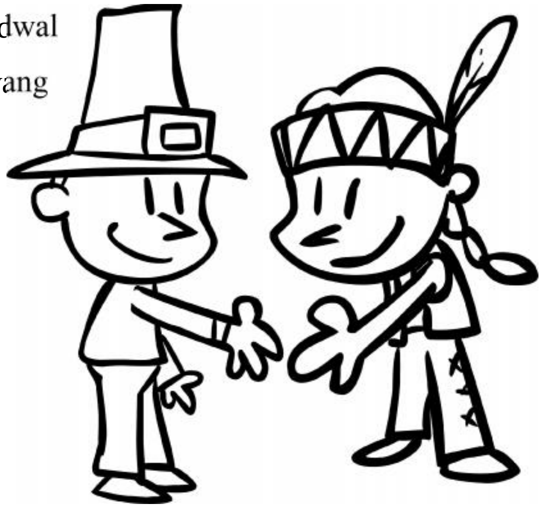
Pengantar :

Beberapa indikator utama kesuksesan pelaksanaan suatu Pelatihan adalah: adanya keterlibatan secara fisik, mental, emosional dan sosial peserta pelatihan/lokakarya; adanya peran serta peserta secar aktif, efektif dan menyenangkan; adanya rasa memiliki dan keikutsertaan peserta cara utuh menyeluruh dari awal sampai akhir pelaksanaan pelatihan/ Lokakarya.

Berdasarkan indikator tersebut, materi awal tentang Perkenalan dan Kesepakatan ini ditujukan agar peserta pelatihan/ lokakarya memiliki pandangan dan informasi yang menyeluruh terkait bahan-bahan/materi pelatihan yang akan diterimanya, struktur materi pelatihan, kegiatan yang akan dilaksanakan, pihak-pihak yang terlibat dan dilibatkan dalam pelatihan/lokakarya, serta tata tertib terkait hak dan kewajiban peserta selama mengikuti pelatihan/lokakarya.

Tujuan:

Peserta memahami ruang lingkup materi pelatihan, jadwal dan strategi pelaksanaan pelatihan/lokakarya yang dilaksanakan, serta kesepakatan pelaksanaan pelatihan/lokakarya.



Bahan dan Alat:

1. LCD
2. Laptop
3. Papan
4. Kertas plano, metaplan

Tahapan Kegiatan:

1. **Pengantar:**

   Fasilitator menjelaskan tentang pelatihan yang dilakukan selama satu hari. Mengapa pelatihan ini diselenggarakan, apa saja yang akan dibicarakan dalam pelatihan. Kata kunci dari pelatihan ini adalah model pembelajaran dan strategi pembelajaran.

2. **Perkenalan:**

   Dapat dilakukan dengan menggunakan games, sehingga melibatkan semua peserta, aktif dan menyenangkan.

MATERI 1: MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK

Waktu: 1 jam

Tujuan:

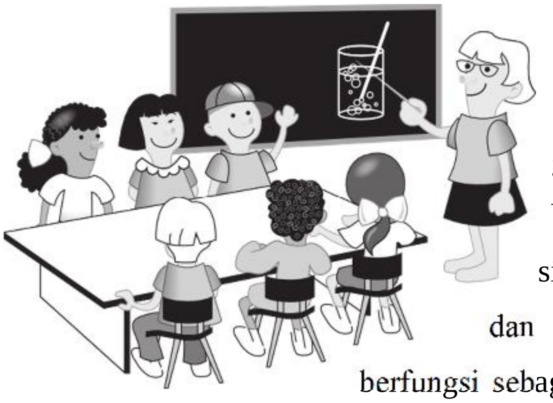
Peserta dapat memahami perbedaan antara model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik dalam pembelajaran.

Indikator:

Peserta dapat memaparkan konsep model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran.

MATERI : MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK

A. Model



Model dapat dikatakan sebagai visualisasi atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai panduan dalam melakukan pembelajaran. Model sebagai gambaran dari realitas yang dapat terjadi selama proses belajar berlangsung. Mengambarkan prosedur yang sistematik dalam pengorganisasian pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman perencanaan pengajaran bagi guru, tutor, dan fasilitator.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model mengajar merupakan model pembelajaran itu sendiri, dimana membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, skil, dan nilai serta cara berpikir yang dapat mengekspresikan diri mereka sendiri, serta bagaimana mereka mempelajarinya.

Model pembelajaran mendeskripsikan lingkungan belajar. Deskripsinya memiliki banyak kegunaan, berkisar dari perencanaan kurikulum, materi, unit, pelajaran untuk mendesain materi pembelajaran, buku, *workbooks*, *multimedia program*, dan *computer assisted learning*. Hal ini disebabkan model pembelajaran menyediakan *learning tools* untuk para siswa.

Contoh model pembelajaran;

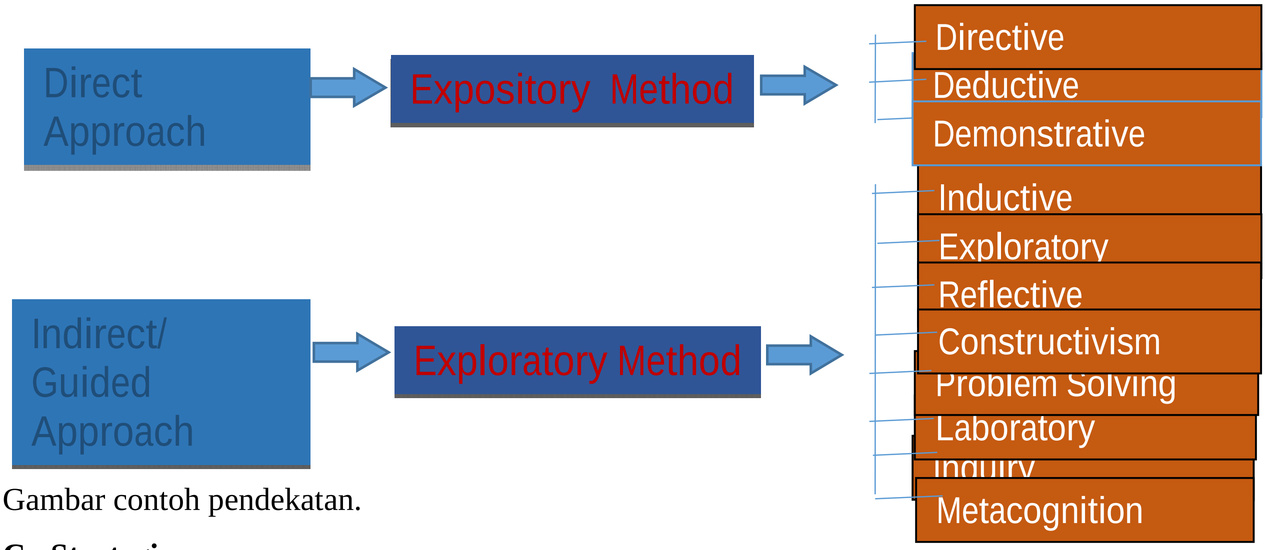
1. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) CTL merupakan model pembelajaran yang mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata yang berkembang dan terjadi di lingkungan sekitar peserta didik sehingga dia mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran kontekstual ini menekankan pada daya pikir yang tinggi, transfer ilmu pengetahuan, mengumpulkan dan menganalisis data, memecahkan problema-problema tertentu baik secara individu maupun kelompok.
2. Model Pembelajaran Tematik; merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik (Shaleh, 2005: 12). Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum dan aspek pembelajaran.
3. Model pembelajaran *inquiry training*; Model ini bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam meneliti, menjelaskan fenomena dan memecahkan masalah secara ilmiah. Sesuatu yang saat ini diyakini benar, kelak suatu saat belum tentu benar atau berubah. Di samping itu peserta didik dilatih untuk dapat menghargai alternatif-alternatif lain yang mungkin berbeda dengan yang telah ada sebelumnya dan telah diyakini sebagai suatu kebenaran.

B. Pendekatan

Pendekatan dalam pembelajaran terdiri dari metode dan strategi yang digunakan guru untuk menolong siswa belajar secara efektif dan merefleksikan apa yang mereka yakini terkait dengan apa yang dipelajari siswa secara alami. Dimana mengkonstruksi pengetahuan siswa secara efektif dengan mengeksplorasi dunia selain di dalam kelas melalui kebebasan belajar, guru tidak menstransfer fakta kepada siswa yang pasif tetapi sebaliknya memfasilitasi mereka untuk menemukan sendiri pengetahuan tersebut (Jhon Dewey). Dengan kata lain dalam pendekatan pengajar memberikan penekanan pada rencana atau strategi pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran menkreasikan keadaan terbaik sehingga dapat dinikmati saat belajar bukan hanya terkait dengan isi atau materi pembelajaran tetapi keseluruhan proses belajar. Setiap pendekatan pembelajaran didasarkan pada pemahaman akan perkembangan anak dan juga kelompok dimana teori belajar dan pembelajaran akan diimplementasikan.

Dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Pendekatan dalam pembelajaran terbaik menyediakan suatu fleksibilitas untuk mengganti materi pembelajaran dan arahnya menjadi jelas, jika hal tersebut dibutuhkan. Sehingga dapat mengakomodasi siswa yang cepat maupun lambat dalam belajar. Pendekatan dalam pembelajaran juga terkait dengan pertanyaan mendasar tentang manajemen dan pengorganisasian kelas.



Gambar contoh pendekatan.

C. Strategi

Strategi pembelajaran bertujuan untuk menentukan secara jelas rencana pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dikatakan sebagai rencana pembelajaran atau pembelajaran yang

didalamnya terdapat struktur, keinginan untuk perubahan sikap pebelajar. Merupakan outline dari taktik yang diperlukan untuk mengimplementasikan strategi. Dalam strategi pembelajaran terdapat metode pembelajaran dengan teknik dan taktik yang gunakan.

Bertujuan untuk (1) memastikan dengan benar bahwa tujuan belajar akan diperoleh dalam waktu singkat jika dimungkinkan; (2) mengaitkan siswa untuk dapat menukarkan atau membagi pemikiran mereka, serta meminimalisir respon yang salah tentang konsep, prinsip dan lainnya yang dipelajari oleh siswa dalam usaha untuk mengahami materi; (3) memastikan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara objektif.

Strategi pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Strategi mengajar seperti sebuah peralatan yang memanfaatkan kemampuan mengajar secara efektif. Guru dengan beragam strategi mengajar menggunakannya untuk mendisiplinkan dan memotivasi siswa, salah satu cara yang biasanya dilakukan adalah dengan memberikan *reward* untuk siswa yang bekerja dengan luas biasa dalam menyelesaikan tugas.

Strategi mengajar adalah prosedur, proses, aktivitas dan *tools* yang digunakan untuk memberikan bantuan dalam belajar. Strategi-strategi ini mencakup pendekatan dan aksi, serta bermacam-macam konteks. Stategi mengajar dapat berubah-ubah tergantung karakterisitik siswa; materi yang dipelajari; situasi; konteks; pengektahuan dan *skill* dari guru.

Contoh-contoh strategi pembelajaran seperti;

1. Strategi Ekspositori.

   Strategi ini merupakan strategi pembelajaran yang menitik beratkan pada proses penyampaian materi secara verbal dari guru kepada anak didiknya. Tujuan strategi yang menerapkan penyampaian materi secara verbal supaya mampu menguasai materi pelajaran dari guru sehingga mampu membawa hasil positif yaitu prestasi. Strategi ini merupakan salah satu bentuk pendekatan pada proses belajar yang berorientasi kepada guru.

2. Strategi Inquiry.

   Didalam strategi ini terdapat beberapa konsep yang harus dilakukan sehingga memudahkan proses pembelajaran. Salah satunya adalah strategi pembelajaran iquiry merupakan rangkaian

kegiatan pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemikiran secara kritis dan analitis untuk menemukan setiap jawaban dari suatu pertanyaan.

3. Strategi Inquiry Sosial.

Strategi pembelajaran dari kelompok sosial untuk sekelompok masyarakat. Strategi ini bisanya dilakukan pada proses penyuluhan dimana seseorang menjelaskan suatu materi dengan cara terjun secara langsung pada masyarakat.

D. Metode

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode berasal dari kata *method* (Inggris), artinya melalui, melewati, jalan atau cara untuk memeroleh sesuatu. Metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar, sehingga bagi sumber belajar dalam menggunakan suatu metode pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis strategi yang digunakan. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan fungsionalnya strategi dalam kegiatan pembelajaran.

Metode pengajaran terkait dengan prinsip dari pembelajaran dalam aktifitas untuk meningkatkan pengetahuan atau kemampuan (*skill*). Metode menyiratkan bahwa secara spesifik dan sistematik jalan untuk melakukan sesuatu yang berpengaruh dan teratur secara logis, biasanya dalam mengidentifikasikan tahapan.

Bloom (1976) mengatakan bahwa metode mengajar berdasarkan pada pendapat dimana pebelajar secara pribadi menerima instruksi sebagai sebuah pendekatan dalam pembelajaran sehingga mereka akan menjadi mahir dalam suatu materi. Sehingga metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan metode tergantung pada strategi pembelajaran apa yang digunakan.

Contoh dari metode pembelajaran;

1. Ceramah; Metode pembelajaran ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar. Jadi ini sesuai dengan pengertian dan maksud dari Strategi Ekspositori tersebut, dimana strategi ini merupakan strategi ceramah atau satu arah.
2. Metode demonstrasi: adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan dengan lisan. Jadi guru memperagakan apa yang sedang dipelajari kepada siswanya.
3. Metode diskusi; adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan penyajian materi melalui pemecahan masalah, atau analisis sistem produk teknologi yang pemecahannya sangat terbuka. Disini siswa melakukan diskusi tentang suatu masalah yang diberikan oleh guru, sehingga siswa menjadi aktif.
4. Metode eksperimen adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Jadi metode ini dalam strategi pembelajaran merangsang siswa untuk melakukan suatu aktivitas aktif yang berdasarkan pengalaman yang ia alami.
5. Metode problem solving; bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berfikir sebab dalam metode problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dari mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

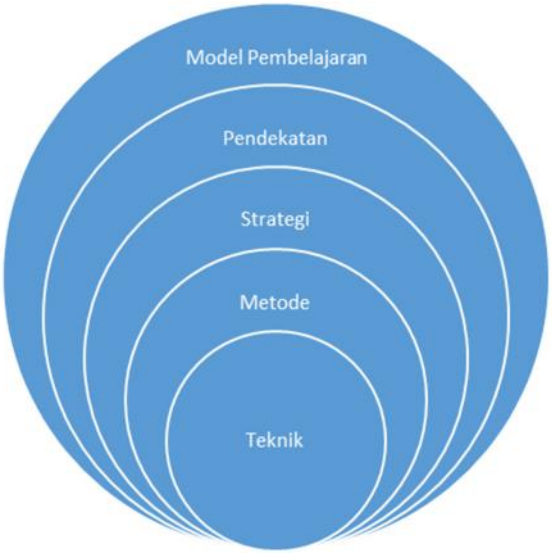
E. Teknik

Teknik pembelajaran merupakan implementasi, dimana akan digunakan saat berada dalam kelas untuk proses belajar mengajar. Secara khusus merupakan trik atau taktik yang digunakan untuk memenuhi dengan pasti tujuan pembelajaran. Dengan demikian metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran

Teknik pembelajaran harus konsisten dengan metode serta memiliki harmoni yang seirama dengan pendekatan dalam pembelajaran. Teknik pembelajaran tergantung pada guru, sehingga masalah-masalah dalam belajar dapat diselesaikan oleh guru dengan teknik yang berbeda.

Teknik sendiri dapat bersifat spesifik, individual dan unik. Beberapa teknik yang dapat digunakan yakni; teknik pembelajaran menyimak (simak-ulang ucap, mendikte, simak kerjakan,

simak terka, memperluas kaliamt, membuat rangkuman, pharafrase, kata kunci), teknik teknik pembelajaran berbicara (ulang-ucap, lihat-ucapkan, menjawab pertanyaan). Selain itu terdapat beberapa lainnya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yakni; teknik untuk memberikan *feedback*, teknik untuk bertanya, teknik unutk membuat kutipan, teknik untuk mereview, teknik untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.



Gambar Hirarki dari Konsep Model, Pendekatan, Strategi, Metode dan Teknik dalam Pembelajaran.

Evaluasi:

1. Klasifikasikanlah berbagai model, pendekatan, metode, strategi, teknik yang selama ini digunakan. Apakah berbagai model, pendekatan, metode, strategi, teknik sudah digunakan secara tepat.
2. Apakah berbagai model, pendekatan, metode, strategi, teknik dapat dimodifikasi/kombinasikan dalam penggunaannya.

MATERI 2: MODEL PEMBELAJARAN DEBAT, MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* (NHT), MODEL *PROBLEM SOLVING* DAN *AWARENESS TRAINING*

Waktu: 1 jam

Tujuan :

1. Peserta dapat memahami model debat, *number head together, problem solving* dan *awareness training*.
2. Peserta dapat mengaplikasikan penggunaan model debat, NHT, *problem solving*, dan *awareness training* dalam pembelajaran.
3. Peserta dapat memodifikasi model debat, *number head together, problem solving* dan *awareness training*.

Indikator:

Peserta dapat memodifikasi model debat, *number head together, problem solving* dan *awareness training*.

MATERI

TEORI DASAR

A. Model Pembelajaran Debat

Debat menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan pembahasan dan pertukaran pendapat mengenai suatu hal dengan saling memberi alasan untuk mempertahankan pendapat masing-masing. Debat merupakan kegiatan bertukar pikiran antara 2 (dua) orang atau lebih yang masing-masing berusaha mempengaruhi orang lain untuk menerima usul yang disampaikan. Debat dapat diartikan pula sebagai silang pendapat tentang tema tertentu antara pihak pendukung dan pihak penyangkal melalui dialog formal yang terorganisasi. Debat yang biasanya diikuti oleh

pihak pendukung dan pihak penyangkal dipimpin oleh seorang pemandu (*moderator*) serta dibatasi oleh waktu dan aturan main. Kedua belah pihak yang berdebat berusaha meyakinkan lawan debat dan pemirsa/pendengar bahwa usul dan argumennya adalah yang paling baik.

Strategi pembelajaran dalam bentuk debat dilakukan dengan memberikan suatu isu yang sedapat mungkin kontroversial sehingga akan terjadi pendapat-pendapat yang berbeda dari siswa/ mahasiswa. Dalam mengemukakan pendapat mahasiswa dituntut untuk menggunakan argumentasi yang kuat yang bersumber pada materi-materi kelas. Pengajar dapat mengarahkan debat ini pada inti materi pelajaran yang ingin dicapai pemahamannya.

Metode debat merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Metode Debat merupakan sebuah metode pembelajaran yang dimana siswa terbagi dalam dua kelompok besar ataupun kecil yang terdiri dari pihak yang pro dan kontra untuk beradu menyampaikan pendapat/ tanggapan mereka didalam menghadapi suatu topik masalah yang telah ditentukan. Anggota kelompok juga dapat bertanya kepada peserta debat/ pembicara. Metode ini biasa digunakan ketika: a) Jika hasil pembicaraan perlu diasah; b) Untuk membangkitkan analisa; c) Untuk menyampaikan pendapat yang berbeda-beda; d) Jika anggota bersedia untuk mendengar kedua segi permasalahan; e) Jika kelompok itu besar.

Teknik debat aktif (*active debate*) adalah cara atau alat untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran berbicara dengan cara menyajikan tema kontroversi yang menarik untuk diperdebatkan. Siswa dalam hal ini saling mengungkapkan argumentasi untuk menetapkan baik tidaknya suatu usul tertentu yang didukung oleh satu pihak yang disebut Pro (pendukung atau *afirmatif*) dan ditolak, disangkal oleh pihak lain yang disebut penyangkal atau Kontra (*negatif*).

Teknik debat aktif dapat mendukung siswa untuk berani mengomentari, menyanggah, mengkritik sesuai dengan posisi dan peran yang dimainkan. Dalam penerapan teknik debat aktif ini terdapat hal yang berbeda dari prosedur debat konvensional, yaitu siswa akan mengambil posisi yang bertentangan dengan pendapatnya. Selain itu, formasi duduk siswa dikondisikan seperti setengah lingkaran yang di tengahnya terdapat dua juru bicara dari kelompok pro dan kontra yang ditemani oleh dua moderator yang masing-masing memprovokasi kelompok pro dan kontra.

Dalam pembelajaran, penggunaan teknik debat aktif yang lebih mengarah pada prosedur debat kompetitif yaitu debat dalam bentuk permainan yang biasa dilakukan di tingkat sekolah dan universitas. Dalam hal ini, debat dilakukan sebagai pertandingan dengan aturan atau format yang jelas dan ketat antara dua pihak yang masing-masing mendukung dan menentang sebuah pernyataan. Pemenang debat adalah tim yang berhasil menunjukkan pengetahuan dan kemampuan debat yang lebih baik. Penggunaan teknik debat aktif dalam pembelajaran tidak bertujuan untuk menghasilkan keputusan.

Diarahkan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan siswa dalam berbicara, dalam hal ini kemampuan siswa yang diarahkan meliputi kemampuan untuk berargumentasi, mendengarkan pendapat yang berbeda, menyanggah, dan menyampaikan kritik. Siswa juga dilatih mengutarakan pendapat/ pemikirannya dan bagaimana mempertahankan pendapatnya dengan alasan-alasan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan. Bukan berarti siswa diajak saling bermusuhan, melainkan siswa belajar bagaimana menghargai adanya perbedaan. Selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap siswa tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif siswa terlibat dalam prosedur debat.

Kelebihan Model Pembelajaran Debat: a) memacu siswa aktif dalam pembelajaran; b) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara baik; c) melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat disertai alasannya; d) mengajarkan siswa cara menghargai pendapat orang lain; e) tidak membutuhkan banyak media.

Kekurangan Model Pembelajaran Debat: a) tidak bisa digunakan untuk semua mata pelajaran/materi (mata pelajaran/materi tertentu); b) pembelajaran kurang menarik (cukup monoton) karena hanya adu pendapat; c) membutuhkan waktu yang cukup lama, karena siswa harus memahami materi terlebih dahulu sebelum melakukan debat; d) siswa menjadi takut dan tertekan karena harus bisa berkomunikasi secara langsung untuk mengungkapkan pendapatnya.

Cara Mengatasi Kekurangan Pada Model Debat: a) dalam pengaplikasiannya pada mata pelajaran, harus memilih materi atau sub materi yang sesuai; b) memakai media yang sesuai dengan tema yang dibahas agar dalam pengaplikasiannya tidak hanya adu pendapat; c) guru bukan hanya mendampingi tetapi juga mengawasi saat model pembelajaran ini diterapkan saat pembelajaran, sehingga waktu yang dibutuhkan sesuai dengan jam matapelajaran. d) model

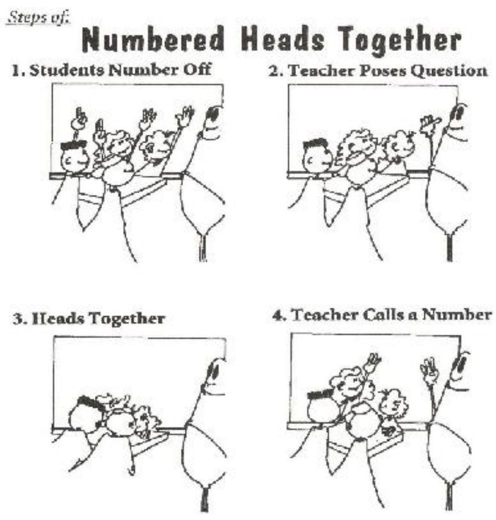
pembelajaran ini harus sering diterapkan pada saat pembelajaran. Hal ini agar siswa terbiasa untuk berkomunikasi.

Langkah-langkah model debat:

1. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok peserta debat, yang satu pro dan yang lainnya kontra dengan duduk berhadapan antar kelompok.
2. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan diperdebatkan oleh kedua kelompok di atas.
3. Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara. Kemudian, setelah selesai ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.
4. Ide – ide dari setiap pendapat atau pembicaraan ditulis di papan pendapat sampai mendapatkan sejumlah ide yang diharapkan.
5. Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkapkan.
6. Dari data – data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan yang mengacu pada topik yang ingin dicapai.

B. Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT)

Numbered Head Together (NHT) merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993). Model NHT mengacu pada belajar kelompok siswa, masing-masing anggota memiliki bagian tugas (pertanyaan) dengan nomor yang berbeda-beda. Misalkan, dalam pembelajaran reproduksi yang mempelajari proses perkembangbiakan tumbuhan dan hewan lebih mengacu pada interaksi sosial sehingga pembelajaran numbered head together dapat meningkatkan hubungan sosial antara siswa.



Setiap siswa mendapatkan kesempatan sama untuk menunjang timnya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Numbered head together merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya.

Kelebihan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT): a) setiap murid menjadi siap; b) dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; c) murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai; d) terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal; e) tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

Kekurangan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT): a) tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa yang terlalu banyak karena membutuhkan waktu yang lama; b) tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.

Langkah-langkah model number head together

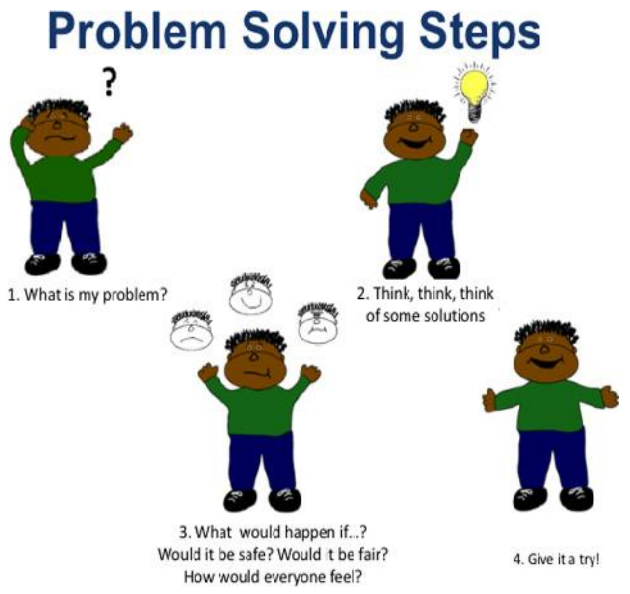
1. Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/ mengetahui jawabannya dengan baik.
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerja sama mereka.
5. Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
6. Kesimpulan.

C. Model Pembelajaran Problem Solving

Problem solving adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Pepkin, 2004: 1). Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian.

Menurut John Dewey, belajar memecahkan masalah berlangsung sebagai berikut, “Individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan kekaburan sehingga menemukan adanya semacam kesulitan” (Djamarah; Saiful Bahri, 1996: 103). Model *problem solving* adalah salah satu model mengajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan

proses pembelajaran. Model ini dapat menstimulasi peserta didik dalam berpikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran.



Pembelajaran yang mampu melatih siswa berpikir tinggi adalah pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah. Untuk dapat memecahkan suatu masalah, seseorang memerlukan pengetahuan – pengetahuan dan kemampuan – kemampuan yang ada kaitannya dengan masalah tersebut. Pengetahuan – pengetahuan dan kemampuan – kemampuan itu harus diramu dan diolah secara kreatif dalam memecahkan masalah yang bersangkutan. *Problem solving* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis situasi, dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternative sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran.

Kelebihan Model Pembelajaran Problem Solving: a) Dapat membuat peserta didik lebih menghayati kehidupan sehari- hari; b) Dapat melatih dan membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil; c) Dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif; d) peserta didik sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalahnya; e) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan; f) berpikir dan bertindak kreatif. g) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis; h) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan; i) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan; j) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat; k) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja; l) dapat mengubah kebiasaan peserta didik belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru; m) dapat diterapkan secara langsung yaitu untuk memecahkan masalah.

Kekurangan Model Pembelajaran Problem Solving: a) memerlukan cukup banyak waktu; b) melibatkan lebih banyak orang; c) beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan

metode ini. Misal terbatasnya alat – alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut; d) memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

Cara Mengatasi Model Pembelajaran Problem Solving: a) masalah yang diajukan untuk diselesaikan, carilah masalah yang aktual, sering terjadi. Untuk itu juga perlu kiranya memperoleh input dari peserta diklat terlebih dahulu. Bagaimana menurut pendapat mereka tentang masalah itu. Apakah kemampuan dan pengetahuan peserta diklat diperkirakan masih sanggup untuk menyelesaikannya; b) diusahakan agar melihat sesuatu masalah dari sudut lain, dalam arti masalah itu harus diolah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan peserta didik; c) cara menyelesaikan masalah peserta didik bisa dibantu dengan membuat model pohon masalah, atau memetakan masalah (*problem mapping*) dan masing-masing dicarikan alternatif penyelesaiannya.

Langkah-langkah model problem solving:

1. Masalah sudah ada dan materi diberikan.
2. Siswa diberi masalah sebagai pemecahan/ diskusi, kerja kelompok.
3. Masalah tidak dicari (sebagaimana pada *problem based learning* dari kehidupan mereka sehari-hari).
4. Siswa ditugaskan mengevaluasi *(evaluating)* dan bukan *grapping* seperti pada *problem based learning*.
5. Siswa memberikan kesimpulan dari jawaban yang diberikan sebagai hasil akhir.
6. Penerapan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi sekaligus berlaku sebagai pengujian kebenaran pemecahan tersebut untuk dapat sampai kepada kesimpulan.

D. Model Awareness Training

Model awareness training atau model latihan kesadaran adalah model pembelajaran yang diarahkan untuk memperluas kesadaran diri dan kemampuan untuk merasa dan berpikir. Model ini berisikan rangkaian kegiatan yang dapat mendorong timbulnya refleksi hubungan antar individu, citra diri atau “self image”,eksperimentasi dan penampilan diri.

Model latihan kesadaran ini mempunyai berbagai bentuk.hal ini dapat dilakukan dari seorang pemimpin ke orang lain, atau dari satu kelompok lain.meskipun berbagai ragam bentuk latihan kesadaran ini, namun di dalam pelaksanaannya terdapat kesamaan-kesamaan.di dalam

proses pembelajaran,latihan kesadaran dimulai dengan pengaturan para siswa melalui berbagai bentuk arahan dari guru. Tujuan dari model awareness training ini adalah: 1) Untuk mengembangkan potensi siswa; 2) Untuk mencapai kepuasan maksimal; 3) Untuk pembelajaran yang menyenangkan; 4) Untuk meningkatkan perasaan siswa; 5) Untuk kesadaran kemanusiaan; 6) Untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman dan pengalaman; 7) Untuk Mengembangkan pemikiran logis dan kreatif; 8) Untuk integrasi perkembangan intelektual; 9) Untuk pengembangan interpersonal; 10) Untuk hubungan antara individu dan lembaga sosial, organisasi sosial dan budaya; 11) Untuk membantu siswa untuk menyadari bahasa tubuh dan emosi mereka.

Model ini merupakan suatu model pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kesadaran manusia. Model ini dikembangkan oleh Milliam Schutz. Menekankan pentingnya pelatihan interpersonal sebagai sarana peningkatan kesadaran pribadi (pemahaman diri individu). Kunci utama prosedur pengajaran model ini didasarkan atas teori *encounter*. Teori ini menjelaskan metode untuk meningkatkan kesadaran hubungan antar-manusia yang didasarkan atas keterbukaan, kejujuran, kesadaran diri, tanggung jawab, perhatian terhadap perasaan diri sendiri atau orang lain, dan berorientasi pada kondisi saat ini.

Kelebihan Model Awareness Training: a) memberi semangat untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif; b) rasa percaya diri dapat lebih meningkat; c) dapat belajar untuk memecahkan, menangani suatu masalah; d) meningkatkan belajar bekerja sama; e) belajar berkomunikasi baik dengan teman sendiri maupun guru; f) belajar menghargai pendapat orang lain.

Kekurangan Model Awareness Training: a) sampai saat ini, masih sangat sedikit sekolah atau guru yang menerapkan model ini; b) model ini dapat dilakukan sebagai selingan yang tidak memakan waktu terlalu banyak; a) tidak semua topik cocok dengan model pembelajaran.

Cara mengatasi kekurangan Kelebihan Model Awareness Training: untuk mengatasi kekurangan model awareness training, perlu dilakukan sosialisasi tentang model pembelajaran ini. Model pembelajaran ini belum terlalu familiar dikalangan guru karena tujuan utama dari model ini adalah membuka berbagai kemungkinan tumbuhnya kesadaran terhadap diri dan hubungan interpersonal. Selain itu juga model awareness training ini sebenarnya dapat diterapkan pada topik yang berhubungan dengan masalah sosial dan terkait dengan kepribadian siswa.

Langkah-langkah model awareness training:

1. Guru menyampaikan tugas dan menyuruh siswa untuk menyelesaikannya.
2. Siswa mendiskusikan dan menganalisis tugas yang telah diberikan oleh guru.

Contoh : Modifikasi Model Debat, NHT, Problem Solving, Awareness Training (SONDE)

Sintaks Model Utama (Debat)	Sintaks Model NHT	Sintaks Model Problem Solving	Sintaks Model Awareness Training	Sintaks Modifikasi/ Kegiatan		Waktu
1. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok peserta debat, yang satu pro dan yang lainnya kontra dengan duduk berhadapan antar kelompok	1.Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.	1.Masalah sudah ada dan materi diberikan	1.Guru menyampaikan tugas dan menyuruh siswa untuk menyelesaikan nya	Debat(1) NHT (1) AT (1)	1.Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok peserta debat, yang satu pro dan yang lainnya kontra dengan duduk berhadapan antar kelompok. a. Dengan cara NHT, dimana setiap siswa mendapatkan nomor. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan tugas siswa selama kegiatan pembelajaran. c. Guru menampilkan video tentang penggunaan	10 menit
2.Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang	2.Guru memberikantugas dan masing-masing kelompok	2. Siswa diberi masalah sebagai pemecahan/diskusi, kerja kelompok.	2. Siswa mendiskusikan dan menganalisis tugas yang	Debat(2) PS(1&2) NHT (3) AT (2)	2.Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan diperdebatkan oleh kedua kelompok. a.Materi mengandung masalah yang akan diperdebatkan.	25 menit

akan diperdebatkan oleh kedua kelompok yang sudah dibagi	mengerjakannya.		telah diberikan oleh guru.		b.Setiap kelompok mendiskusikan jawaban yang benar menurut argumen mereka (pro/kontra)	
3.Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara. Kemudian, setelah selesai ditanggapi oleh kelompok	3. kelompok mendiskusikan jawaban yang benar danmemastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya dengan baik.	3.Masalah tidak dicari (sebagaimana pada *problem based learning* dari kehidupan mereka sehari-hari)		Debat(3) NHT (4&5)	3. Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara. Kemudian, setelah selesai ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya. a. Guru mengajak siswa (pro/kontra) dengan cara memanggil nomor siswa yang sama. b.Kemudian teman-teman yang lain memberi Tanggapan.	25 menit

kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.						
4.Ide-ide dari setiap pendapat atau pembicaraan ditulis di papan pendapat sampai mendapatkan sejumlah ide yang	4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya dan melaporkan atau	4.Siswa ditugaskan mengevaluasi (*evaluating)* dan bukan *grapping* seperti pada *problem based learning.*		Debat(4) NHT (5)	4. Ide-ide dari setiap pendapat atau pembicaraan ditulis di papan pendapat sampai mendapatkan sejumlah ide yang diharapkan. a.Guru memanggil lagi nomor lainnya.	10 menit

diharapkan	menjelaskan hasil kerja sama mereka.					
5.Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkapkan	5.Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.	5.Siswa memberikan kesimpulan dari jawaban yang diberikan sebagai hasil akhir.		Debat(5) NHT (6) PS (5)	5.Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkapkan a.Siswa kembali menyimpulkan berdasarkan tambahan dari guru (konfirmasi). b.Siswa memberikan kesimpulan tentang penyelesaian masalah.	10 menit
6. Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan yang mengacu pada topik yang ingin	6. Kesimpulan	6.Penerapan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi sekaligus berlaku sebagai pengujian kebenaran pemecahan tersebut untuk		Debat (6) AT	6. Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan yang mengacu pada topik yang ingin dicapai. a.Dengan cara membangkitkan kesadaran siswa tentang dampak negatif dari penggunaan pestisida bagi kesehatan maupun pencemaran lingkungan.	10 menit

dicapai.		dapat sampai kepada kesimpulan.				

Contoh : aplikasi Model modifikasi pada RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) Sekolah : SDN ……………………

Kelas : VI

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Semester : I (satu)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)

Standar Kompetensi : Memahami pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan.

Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi kegiatan manusia yang dapat merusak keseimbangan alam (Ekosistem).

Indikator

1. Menjelaskan berbagai kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi kestabilan ekosistem.
2. Meramalkan akibat penggunaan pupuk dan pestisida yang berlebihan melalui Debat dan pengamatan.

A. Tujuan Pembelajaran

1. siswa dapat menjelaskan dampak positif dan negatif penggunaan pestisida melalui debat.
2. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis pestisida.
3. siswa dapat menjelaskan akibat buruk penggunaan pestisida yang berlebihan yang dapat merusak kestabilan ekosistem.

B. Materi Pokok / Materi Pembelajaran

"Keseimbangan Ekosistem"

Penggunaan Pupuk dan pestisida secara berlebihan

Telah disadari bahwa pada umumnya pestisida merupakan bahan berbahaya yang dapat menimbulkan pengaruh negatif terhadap kesehatan manusia dan kelestarian lingkungan hidup. Namun demikian, pestisida juga dapat memberikan manfaat, sehingga pestisida banyak digunakan dalam pembangunan di berbagai sektor, termasuk pertanian. Memperhatikan manfaat dan dampak negatifnya, maka pestisida harus dikelola dengan sebaik-baiknya sehingga dapat diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya dengan dampak negatif yang sekecil-kecilnya.

Pengendalian organisme pengganggu tumbuhan (OPT) dengan menggunakan pestisida banyak dilakukan secara luas oleh masyarakat, karena pestisida mempunyai kelebihan dibandingkan dengan cara pengendalian yang lain, yaitu:

1. Dapat diaplikasikan secara mudah;
2. Dapat diaplikasikan hampir di setiap tempat dan waktu;
3. Hasilnya dapat dilihat dalam waktu singkat;
4. Dapat diaplikasikan dalam areal yang luas dalam waktu singkat; dan
5. Mudah diperoleh, dapat dijumpai di kios-kios pedesaan sampai pasar swalayan di kota besar.

Di samping memiliki kelebihan tersebut di atas, pestisida harus diwaspadai karena dapat memberikan dampak negatif, baik secara langsung maupun tidak langsung, antara lain:

1. Keracunan dan kematian pada manusia; ternak dan hewan piaraan; satwa liar; ikan dan biota air lainnya; biota tanah; tanaman; musuh alami OPT;
2. Terjadinya resistensi, resurjensi, dan perubahan status OPT;
3. Pencemaran lingkungan hidup;
4. Residu pestisida yang berdampak negatif terhadap konsumen; dan
5. Terhambatnya perdagangan hasil pertanian.

Di antara berbagai dampak negatif penggunaan pestisida tersebut di atas, masalah residu pestisida pada hasil pertanian dewasa ini mendapat perhatian yang makin serius bagi kepentingan nasional maupun internasional. Hal tersebut disebabkan oleh;

1. Makin meningkatnya kesadaran individu (konsumen) tentang pengaruh negatif residu pestisida pada hasil pertanian terhadap kesehatan manusia. Kesadaran ini telah muncul di negara-negara maju dan meluas ke negara-negara berkembang, termasuk Indonesia. Konsumen akan memilih hasil pertanian yang aman konsumsi (dalam hal ini yang bebas pestisida) atau kalau mengandung residu pestisida, maka kadarnya masih di bawah batas toleransi.
2. Makin ketatnya persyaratan keamanan pangan, yang berakibat pada meningkatnya tuntutan terhadap mutu pangan (kualitas produk).
3. Terjadinya hambatan perdagangan hasil pertanian terutama dalam ekspor.
4. Pestisida adalah bahan yang digunakan untuk mengendalikan, menolak, memikat, atau membasmi organisme pengganggu. Nama ini berasal dari pest ("hama") yang diberi akhiran -cide ("pembasmi"). Sasarannya bermacam-macam, seperti

serangga, tikus, gulma, burung, mamalia, ikan, atau mikrobia yang dianggap mengganggu. Pestisida biasanya, tapi tak selalu, beracun. dalam bahasa sehari-hari, pestisida seringkali disebut sebagai "racun".

Tergantung dari sasarannya, pestisida dapat berupa:

- Insektisida (serangga)
- Fungisida (fungi/ jamur)
- Rodentisida (hewan pengerat/ rodentia)
- Herbisida (gulma)
- Akarisida (tungau)
- Bakterisida (bakteri)

C. Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Student Centered* (berpusat pada siswa)
2. Model Pembelajaran : Model SONDE (Model yang telah dimodifikasi)
3. Metode : Debate, Numbered Head Together, Problem Solving, dan Awareness Training

D. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan	Alokasi Waktu
PENDAHULUAN Guru memimpin doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. 1.Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok peserta debat, yang satu pro dan yang lainnya kontra dengan duduk berhadapan antar kelompok. a) Dengan cara NHT, dimana setiap siswa mendapatkan nomor. b). Guru menyampaikan tugas. c). Guru menampilkan video tentang penggunaan pestisida.	10 menit
INTI 2). Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan diperdebatkan oleh kedua kelompok. a) Materi mengandung masalah yang akan diperdebatkan. b) Setiap kelompok mendiskusikan jawaban yang benar menurut argumen mereka (pro/kontra). 3). Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota	25 menit 25 menit

kelompok pro untuk berbicara. Kemudian, setelah selesai ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya. a). Guru mengajak siswa (pro/kontra) dengan cara memanggil nomor siswa yang sama. b). Kemudian teman-teman yang lain memberi Tanggapan. 4). Ide-ide dari setiap pendapat atau pembicaraan ditulis di papan pendapat sampai mendapatkan sejumlah ide yang diharapkan. a). Guru memanggil lagi nomor lainnya. 5) Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkapkan a). Siswa kembali menyimpulkan berdasarkan tambahan dari guru (konfirmasi). b). Siswa memberikan kesimpulan tentang penyelesaian masalah. **PENUTUP** 6) Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan yang mengacu pada topik yang ingin dicapai. a) Dengan cara membangkitkan kesadaran siswa tentang dampak negatif dari penggunaan pestisida bagi kesehatan maupun pencemaran lingkungan.	10 menit 10 menit 10 menit

E. Sumber Belajar

1. Buku IPA Saligtemas Kelas VI SD dan MI, Wigati Hadi Omegawati dkk.
2. Kartu yang berisi nomor
3. Video Penggunaan Pestisida

F. Penilaian

1. Teknik Penilaian
   a. Tes tertulis
   b. Tes lisan
   c. Tes unjuk kerja
2. Bentuk Instrumen
   a. Lembar Kerja Siswa

Rubrik

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Afektif					Skor Mak.	Skor Perolehan	Ket.
		Kesantunan mengemukakan pendapat	Kelogisan memberikan alasan	Ketepatan mengemukakan pendapat	Kekompakan kelompok	Menghargai kelompok lawan			
1	Yulia						100		
2	Della						100		
3	Tono						100		
4	Joko						100		

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Kognitif					Skor Mak.	Skor Perolehan	Ket.
		Dapat berpikir secara kritis	Memiliki pengetahuan awal	Kemampuan menganalisa	Kemampuan memahami materi	Kemampuan menarik kesimpulan			
1	Yulia						100		
2	Della						100		
3	Tono						100		
4	Joko						100		

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Psikomotorik				Skor Mak.	Skor Perolehan	Ket.
		Keterampilan berbicara	Gerak tubuh	Keterampilan memberikan contoh konkret	Keterampilan meyakinkan audience			
1	Yulia					80		
2	Della					80		

3	Tono					80		
4	Joko					80		

Keterangan :

10 – 20 = Tidak Baik

30 – 40 = Kurang Baik

50 – 60 = Cukup Baik

70 – 80 = Baik

90 – 100 = Sangat Baik

$$\textbf{Perolehan Nilai} = \frac{\textbf{Nilai Aspek 1 + Nilai Aspek 2 + Nilai Aspek 3}}{\textbf{Nilai Total (280)}} \textbf{ X 100 \%}$$

Mengetahui,

Kepala SD/MI

____

NIP. ____________

Malang, 5 Februari 2014

Guru Mata Pelajaran

____

NIP. ____________

Evaluasi:

Menurut bapak/ibu dengan melihat karakteristik dari model ini, pada subjek/materi manakah model ini dan strategi-strategi pembelajarannya cocok untuk digunakan?

MATERI 3: PROBLEM BASED LEARNING, R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, and Development*)

Waktu: 1 jam

Tujuan :

1. Peserta dapat memahami model *problem based learning*, R2D2.
2. Peserta dapat mengaplikasikan penggunaan model *problem based learning*, R2D2.
3. Peserta dapat memodifikasi model *problem based learning*, R2D2.

Indikator:

Peserta dapat memodifikasi RPP dengan menggunakan model *problem based learning*, R2D2.

MATERI

TEORI DASAR

A. Model Problem Based Learning

Asumsi utama PBL adalah bahwa ketika kita "memecahkan banyak masalah yang kita hadapi sehari-hari, belajar terjadi" (Barrows dan Tamblyn, 1980, hlm. 1). Meskipun pernyataan seperti mungkin muncul jelas, asumsi ini dimentahkan oleh asumsi masyarakat bahwa belajar hanya terjadi dalam pengaturan pendidikan formal, jadi setelah kami meninggalkan sekolah kita berhenti untuk belajar. Pendukung PBL percaya, seperti yang dilakukan Karl Popper (1994), bahwa "Alles leben ist Problemlösen [semua kehidupan adalah pemecahan masalah]." Jika semua kehidupan adalah pemecahan masalah, maka semua kehidupan penuh dengan kesempatan belajar. Seperti yang akan kita jelaskan nanti, temuan yang paling konsisten dari penelitian PBL adalah keunggulan peserta didik PBL terlatih dalam pembelajaran seumur hidup.

Selain pentingnya belajar seumur hidup, PBL pendukung menganggap keutamaan masalah dalam pembelajaran; yaitu, pembelajaran dimulai dengan otentik, masalah terstruktur. Di kelas PBL, siswa menghadapi masalah sebelum belajar, yang diberikan dalam

pembelajaran, di mana siswa diharapkan untuk menguasai konten sebelum mereka menghadapi masalah dan berusaha untuk menerapkan konten.

Pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada asumsi konstruktivis tentang pembelajaran, seperti: (1) Pengetahuan secara individual dibangun dan dibangun secara sosial dari interaksi dengan lingkungan; (2)pengetahuan tidak dapat menular. (3) Ada tentu berbagai perspektif yang berkaitan dengan setiap fenomena. (3) Arti dan pemikiran yang didistribusikan di antara budaya dan komunitas di mana kita ada dan alat-alat yang kita gunakan. (4) Pengetahuan berfungsi sebagai jangkar dan diindeks oleh konteks yang relevan.

PBL didukung oleh teori belajar yang menganggap bahwa belajar adalah paling efektif bila tertanam dalam tugas-tugas otentik yang terfokus pada konteks sehari-hari. Dalam sehari-hari dan profesional hidup, orang terus memecahkan masalah terstruktur, dan memiliki tujuan, solusi, dan kriteria untuk memecahkan masalah. Karena pemaknaan yang diperoleh dengan peserta didik dari interaksi dengan konteks di mana mereka bekerja atau belajar (ide-ide yang abstrak dari konteks dan disajikan untuk peserta didik), pengetahuan yang terfokus pada konteks tertentu lebih bermakna, lebih terintegrasi, lebih baik dipertahankan, dan lebih mudah diaplikasikan. (Jonassen, 2006).

Karakteristik model *problem based learning*

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow, Min Liu (2005) menjelaskan karakteristik dari PBM, yaitu :

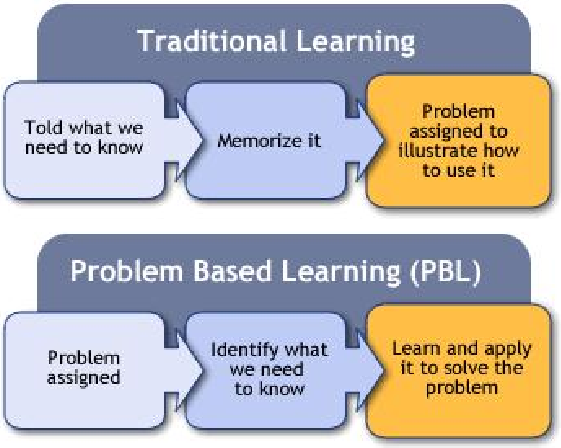
1. *Learning is student-centered*; proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
2. *Authentic problems form the organizing focus for learning*; masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
3. *New information is acquired through self-directed learning*; dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
4. *Learning occurs in small groups*; agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaborative, maka PBM dilaksakan dalam

kelompok kecil. elompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

5. *Teachers act as facilitators*; pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong siswa agar mencapai target yang hendak dicapai.

Tujuan PBL:

Tujuan pertama PBL, membangun pengetahuan yang fleksibel, lebih dari sekedar siswa mempelajari fakta-fakta sederhana; pengetahuan yang fleksibel mengintegrasikan informasi di beberapa domain dalam memori jangka panjang. Pengetahuan tersebut koheren diorganisir sekitar Prinsip jauh di dalam domain (Chi, Feltovich, & Glaser, 1981). Selain itu, pengetahuan ini perlu conditionalized, yaitu, orang harus memahami kapan dan mengapa pengetahuan berguna. Pengetahuan fleksibel berkembang sebagai orang menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai situasi masalah (CTGV, 1997; Kolodner, 1993).



Tujuan kedua mengembangkan kemampuan memecahkan masalah yang efektif mengacu pada kemampuan untuk menerapkan strategi metakognisi dan penalaran yang tepat. Strategi yang berbeda mungkin cocok untuk domain yang berbeda dan untuk masalah yang berbeda. Sebagai contoh, penalaran hipotetis-deduktif merupakan strategi yang tepat untuk memecahkan sedangkan penalaran analogis atau berbasis kasus mungkin tepat di banyak domain desain seperti arsitektur masalah medis. Keterampilan metakognitif mengacu pada proses kontrol eksekutif perencanaan pemecahan masalah seseorang, memantau kemajuan seseorang, dan mengevaluasi apakah tujuan seseorang telah terpenuhi (Schoenfeld, 1985).

Strategi metakognitif juga penting untuk tujuan ketiga dalam mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat: menjadi pembelajar mandiri (Ertmer & Newby, 1996; Zimmerman, 2002). Ada beberapa proses yang terlibat. Pertama, peserta didik harus memiliki kesadaran metakognitif apa yang mereka lakukan dan tidak mengerti. Kedua, mereka harus mampu menetapkan tujuan pembelajaran untuk diri mereka sendiri, mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk belajar lebih banyak tentang untuk masalah mereka pemecahan.

Ketiga, mereka harus mampu merencanakan bagaimana untuk mencapai tujuan mereka. Akhirnya, karena mereka melaksanakan rencana mereka, peserta didik harus mengevaluasi apakah tujuan mereka telah tercapai.

Tujuan keempat menjadi kolaborator yang baik berarti secara efektif berpartisipasi dalam kelompok kecil. Hal ini meliputi membangun kesamaan, menyelesaikan perbedaan, negosiasi tindakan yang kelompok akan mengambil, dan datang ke kesepakatan (Barron, 2003). Hal ini memerlukan pertukaran terbuka ide dan keterlibatan semua anggota kelompok (Cohen, 1994; Wenger, 1998).

Tujuan kelima PBL adalah untuk membantu peserta didik menjadi termotivasi secara intrinsik, yang terjadi ketika peserta didik mengerjakan tugas untuk mereka sendiri kepuasan, bunga, atau tantangan. Menentukan apa yang menarik adalah mudah bagi mahasiswa kedokteran; mereka semua berbagi tujuan menjadi dokter. Demikian pula, siswa SMA berbakat cenderung sangat termotivasi dan memiliki kemampuan kognitif yang memungkinkan mereka untuk percaya diri menangani tugas-tugas kompleks. (Blumenfeld, Kempler, & Krajcik,2006).

Langkah-langkah problem based learning:

Pelaksanaan PBM memiliki ciri tersendiri berkaitan dengan langkah pembelajarannya. Barret (2005) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan PBM sebagai berikut :

1. Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa)
2. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan melakukan hal-hal berikut
   a. Mengklarifikasi permasalahan yang diberikan
   b. Mendefinisisikan masalah
   c. Melakukan tukar pikiran berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki
   d. Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
   e. Menetapkan ha;-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah
3. Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi.
4. Siswa kembali kepada kelompok PBM semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
5. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan

6. Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauh mana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa serta bagaimana peran masing-masing siswa dalam kelompok.

B. Model R2D2

Model desain ini, mengacu kepada psikologi belajar kognitif dan teori belajar konstruktivistik. Model desain pembelajaran ini memiliki kecenderungan (1) desain yang nonlinier *(recursive)*; (2) prosedurnya hanya terdiri atas prinsip-prinsip yang umum; (3) merupakan sistem yang kompleks, terbuka, dan sistemik.

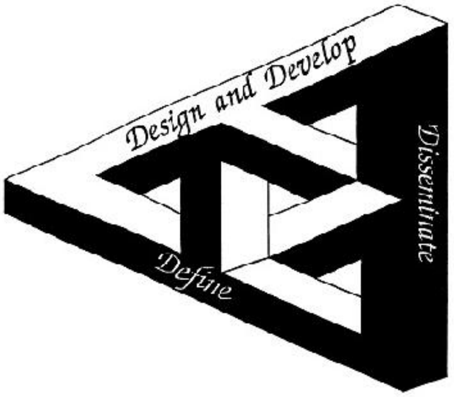
Salah satu model pengembangan pembelajaran adalah model *Constructivist Instructional Design* (C-ID) dari Willis (1995; 2000). C-ID adalah suatu model pengembangan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik dengan pola kerja R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, and Development).* Struktur model C-ID itu terdiri dari 4 tahap, yakni (1)*difine*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *dissemination*.

Pengembangan model pembelajaran yang berpijak pada pandangan konstruktivisme berbeda dengan pandangan behaviorisme (misalnya model Dick dan Carey). Model pengembangan pembelajaran yang konstruktivis memiliki beberapa karakteristik, diantaranya (1) proses pengembangan pembelajaran bersifat *recursive*, *non-linier*,dapat dimulai dari mana saja, (2) desain bersifat reflektif dan kolaboratif, (3) tujuan muncul dari pekerjaan desain dan pengembangan, (4) pembelajaran menekankan pada belajar dalam konteks yang bermakna, (5) evaluasi formatif menentukan, dan (6) data subyektif lebih bernilai. Dalam hal ini para guru yang tergabung dalam tim partisipasif dipandang sebagai ahli di bidang pembelajaran mata pelajaran yang bersangkutan yang mengetahui karakteristik siswa secara factual, berpengalaman dan menguasai teori pembelajaran. Sifat kolaboratif bermakna bahwa pendapat setiap peserta di dengar, dengan pengalamannya dianggap dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk memahami fenomena belajar.

Prinsip R2D2:

Prinsip *recursion*, memungkinkan untuk membuat keputusan dimulai dari mana saja dengan meninjau hasil keputusan atas produk atau proses yang telah dicapai, dan melakukan perbaikan-perbaikan jika diperlukan selama berlangsungnya perencanaan dan pengembangan.

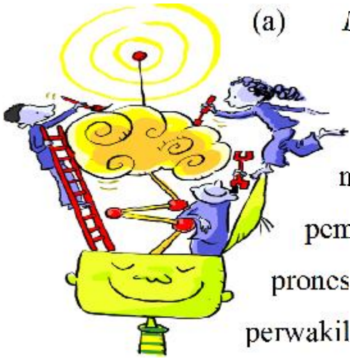
Prinsip *reflection*, menuntut tim pengembang untuk merefleksikan fakta-fakta yang telah berhasil dihimpun, memikirkan ulang apa yang telah dilakukan, memprediksi dampak-dampaknya dan melakukan umpan balik serta menemukan ide-ide dari banyak sumber selama proses perancangan dan pengembangan.



Prinsip non-linear pada desain ini memungkinkan model dapat dimulai secara tidak berurutan, tidak harus mengikuti format baku yang telah disepakati mulai dari awal sampai dengan akhir prises. Pada prinsip keempat yaitu, pendesainan secara partifipasif, menuntut pengembang untuk melibatkan tim partisipan secara eksstensif pada semua fase dari proses perencanaan dan pengembangan bahkan implementasinya pada pembelajaran.

Langkah-langkah model R2D2:

Pengembangan model pembelajaran yang berpijak pada struktur model C-ID (*Constructivistic Instructional Design*) itu terdiri dari 4 tahap, yakni (1) *difine*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *dissemination*. Keempat tahapan itu secara umum dapat dideskripsikan sebagai berikut .



(a) *Define focus*

D*efine focus* dilakukan dengan cara membentuk tim pengembang (*team partisipatory*). Tugas tim ada 3, yakni (1) menciptakan dan mendukung tim partisipasi, (2) melakukan pemecahan masalah secara progresif, dan (3) mengembangkan proncsis atau pemahaman konstekstual. Tim pengembang terdiri dari perwakilan pebelajar, pembelajar, desainer, seniman grafis, dan sebagainya. Tim bekerja mulai awal pengembangan produk sampai akhir. Anggota tim bisa melibatkan 1 -3 orang dari sudut pandang yang beragam, misalnya psikolog. Mereka diharapkan dapat memberikan masukan dari sudut pandang yang berbeda.

Pada tahap identifikasi ada 3 kegiatan yang dilakukan, yakni (1) melakukan kajian teoritis melalui studi pustaka atau literatur, (2) melakukan kajian empiris melalui observasi di kelas, dan (3) menuliskan kondisi nyata di kelas/lapangan berdasarkan kegiatan point 1 dan 2.

Pemecahan masalah secara progresif (*progressive problem solution*) adalah suatu pemikiran tentang kerja R2D2, bahwa proses pemecahan masalah berlangsung secara progresif dan kontekstual. Desain ini sangat kaya dengan proses interaktif yang memunculkan pemecahan tertentu selama proses pengembangan. Proses dimaksud lebih dikenal dengan sebutan *open system*, yang menganggap bahwa konsep awal dan kerangka

kerja akan berubah sepanjang proses. Suatu masalah pada konteks tertentu, perlu pemecahan masalah tertentu yang cocok. Tidak ada satu bentuk pemecahan yang cocok untuk semua konteks permasalahan.

(b) *Design*

Desain dan pengembangan merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan, karena terkait dengan pengembangan pronesis dan pemecahan masalah secara progresif. Ada 4 aktivitas dilakukan dalam desain dan pengembangan ini, yakni (1) memilih lingkungan, (2) memilih format produk dan media, (3) menentukan format penilaian, dan (4) mendesain dan mengembangan produk. Dalam memilih lingkungan dan format media perlu memperhatikan 3 karakteristik penting yaitu *power, flexibility, and accessibility* dengan 2 komponen, yakni (1) perlengkapan/peralatan desain (*tools of design*), misalnya chart, video, komputer, dan lain -lain, (2) proses desain (*process of design*). Prosedur evaluasi lebih menekankan pada evaluasi formatif dengan pendekatan kualitatif. Alat pengumpul data yang diperlukan menggunakan metode observasi dan dukumentasi.

Pada tahap desain**,** ada 4 kegiatan yang dilakukan, yakni (1) mengidentifikasi kemampuan awal, (2) merumuskan tujuan pembelajaran, (3) mengorganisasikan isi bidang studi, dan (4) melakukan studi kelayakan. Pada tahap desain ini, Willis (2000) mengajurkan agar pengembang membentuk tim partisipasi (*team partisipatory*). Tugas tim sedikitnya ada 3 yaitu (1) menciptakan dan mendukung tim pengembang, (2) melakukan pemecahan masalah secara progresif, dan (3) mengembangkan pronesis atau pemahaman konstekstual.

(c) *Development Focus*

Pengembangan pronesis (*developing phronesis*) merupakan lawan dari efistemik. Pada model pembelajaran behavioristik, hasil pengembangan dapat digeneralisasikan. Produk pengembangan seperti itu merupakan ciri khas dari*efistemic*. Konteks R2D2 tidak seperti itu, ia mendasarkan asumsi bahwa ada keunikan pada masing-masing konteks desain. Oleh karena itu desainer harus mengembangkan pemahaman yang “canggih” (*sophisticated*) dari konteks khusus, dimana desain tersebut akan diterapkan. Inilah yang disebut dengan pengembangan pronasis.

Produk desain dan pengembangan secara umum terdiri dari 3 komponen, yakni (1) *survace design* (draf), misalnya dalam bentuk screen *layout, typography, language, graphics, illustrations, and sound*; (2) *interpace design,* misanya dalam bentuk pandangan atau interaksi, dan (3) s*cenario* yaitu urutan kegiatan pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, dilakukan penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik/produk (Seels & Richey, 1994). Ada 2 kategori komponen produk yang

dikembangkan pada tahap ini, yakni (1) model pembelajaran berbasis masalah dengan pola belajar kolaborasi dan (2) perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan pembelajaran, lembar tugas, dan lembar penilaian pembelajaran

(d) *Dissemination Focus*

Sebagaimana model sistem desain pembelajaran pada umumnya, fokus desiminasi terdiri dari 4 kegiatan yakni (1) evaluasi, (2) produk akhir, (3) difusi, dan (4) adopsi. Pada tahap ini produk pengembangan digunakan pembelajaran di sekolah/kampus dalam kelas yang sebenarnya. Perlu ditegaskan bahwa produk hasil pengembangn mungkin hanya cocok untuk konteks lokal, bukan untuk semua konteks pembelajaran

Pada tahap desiminasi dilakukan penyusunan laporan hasil kegiatan pengembangan. Laporan tersebut diseminarkan yang dihadiri oleh para ahli isi bidang studi sosiologi, teknisi pembelajaran, teknolog pembelajaran, teknolog pembelajaran, dan ahli penilaian pembelajaran, dan para pengambil kebijakan dalam bidang pembelajaran. Kegiatan lain adalah menyajikan hasil pengembangan dalam suatu jurnal pendidikan.

Dalam evaluasi, data-data yang dikumpulkan adalah data kualitatif. Variabel-variabel yang diangkat lebih banyak bersifat kontekstual (ruang, waktu, kasus, masalah, materi) sehingga produk hasil pengembangan tidak dapat digeneralisasikan untuk semua latar (*setting*). Kerja yang berubah-ubah inilah kunci kesulitan dalam merancang pembelajaran konstruktivistik.

Namun perlu ditegaskan di sini bahwa produk model pembelajaran yang dihasilkan, kemungkinan hanya sesuai diimplementasikan pada konteks lokal, dimana latar pengembangan ini didesain dan dikembangkan. Lokal dalam pengertian kontekstual (ruang, waktu, kasus, masalah, isi bidang studi), sehingga produk model hasil pengembangan tidak dapat digeneralisasikan untuk semua latar. Yang penting produk model yang dikembangkan itu (1) didasarkan pada masalah dalam pembelajaran, (2) menggunakan hasil penelitian yang relevan untuk mengembangkan produk, (3) melakukan uji coba produk dan uji lapangan, (4) melakukan revisi sesuai kriteria dan tujuan yang telah ditentukan--tidak menguji teori, namun mengembangkan dan menyempurnakan produk, dan (5) produk yang dihasilkan bermanfaat untuk perbaikan/peningkatan kualitas pembelajaran.

Contoh model hasil modifikasi model PBL dan R2D2 (model GIMEC)

Konsep obyektif terhadap pembelajaran yang mengasumsikan pengetahuan dapat ditransfer dari guru atau melalui teknologi dan diterima oleh pebelajar terdapat dalam desain pembelajaran meliputi analisis, representasi, dan pengulangan konten dan tugas dalam mengatur pembelajaran yang dapat diduga dan diandalkan. (Jonassen, 1999). Model Gimec adalah modifikasi dari model problem based learning dan R2D2, yang di desain dengan lingkungan belajar konstruktivistik.

Langkah-langkah model GIMEC

Fase	**Aktivitas Guru**	**Aktivitas Siswa**
Fase 1 Orientasi siswa terhadap masalah	Guru mrnyampaikan tujuan belajar, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi menggunakan kemampuannya memecahkan maslah.	Siswa mendengarkan tujuan belajar yang disampaikan oleh guru dan mempersiapkan elemen yang diperlukan. a) Melakukan analisis terhadap permasalahan b) Memberikan pemahaman konsep permasalahan dalam belajar c) Memberikan konsep yang spesifik dalam permasalahan
Fase 2 Mengorganisasi siswa dalam belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang diangkat.	Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang di angkat. 1) Mendefinisisikan masalah 2) Mengklarifikasi permasalahan yang diberikan 3) Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah

Fase 3 Membangun komunitas belajar dengan menyediakan diskusi dan kelompok belajat yang membangun pengetahuan dalam menyelesaikan masalah	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk memperoleh jawaban yang sesuai atas masalah.	Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, dan berusaha menemukan jawaban atas masalah yang di angkat. 1) Melakukan kajian teoritis melalui studi pustaka atau literatur, 2) Melakukan kajian empiris melalui observasi di kelas, dan 3) Menuliskan kondisi nyata di kelas/lapangan berdasarkan kegiatan 4) Siswa kembali kepada kelompok PBM semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
Fase 4 Menyediakan pebelajar sumber informasi, dan akses informasi	Guru membantu siswa dalam memberikan case pokok-pokok solusi permasalahan.	Siswa menyampaikan hasil diskusi, mempresentasikan hasil uji coba (eksperimen) 1) Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan 2) Siswa menyebutkan kajian-kajian yang ditemukan dalam penyelesaian masalah
Fase 5 Analisis dan evaluasi proses pemecahan	Guru membantu siswa melakukan refleksi kegiatan penyelidikannya dan proses yang telah dilakukan	Siswa melakukan refleksi kegiatan penyelidikannya dan proses yang dilakukan.

masalah.		1) Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauh mana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa serta bagaimana peran masing-masing siswa dalam kelompok.

Model Pembelajaran PBL		Model R2D2		Model *Gimec*	
1.	Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa)	1.	Identifikasi/define 6 Siswa melakukan a) Front end analysis b) Learner analysis c) Concept Analysis d) Specifying instructional objectives	1.	Memilih permasalahan, (pertanyaan, case, project) untuk memfokuskan apa yang akan dipelajari. d) Melakukan analisis terhadap permasalahan e) Memberikan pemahaman konsep permasalahan dalam belajar f) Memberikan konsep yang spesifik dalam permasalahan
2.	Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil	2.	Desain & Development a) Materials selection and format selection b) Selection of a development environment c) Initial design of an evaluation strategy	2.	Mengorganisasi belajar, dengan menyediakan area kerja dan contoh kerja sebagai focus kerja dalam menyelesaikan permasalahan. a) Mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan b) Mengklarifikasi lingkungan permasalahan yang diberikan c) Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan

					masalah
3.	Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan.	3.	Dissemenation a) Summative evaluation b) Final packaging c) Diffusion d) adoption	3.	Membangun komunitas belajar dengan menyediakan diskusi dan kelompok belajat yang membangun pengetahuan dalam menyelesaokan masalah 1) Melakukan kajian teoritis melalui studi pustaka atau literatur, 2) Melakukan kajian empiris melalui observasi di kelas, dan 3) Menuliskan kondisi nyata di kelas/lapangan berdasarkan kegiatan Siswa kembali kepada kelompok PBM semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
4.	Siswa kembali kepada kelompok semula untuk melakukan tukar			4.	Menyediakan pebelajar sumber informasi, dan akses informasi

	informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.				Siswa menyampaikan hasil diskusi, mempresentasikan hasil uji coba (eksperimen) 1) Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan 2) Siswa menyebutkan kajian-kajian yang ditemukan dalam penyelesaian masala
5.	Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan			5.	Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah dengan mempresentasikan solusi dari permasalahan dalam pembelajaran, diikuti dengan Tanya jawab interaktif. Evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauh mana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa serta bagaimana peran masing-masing siswa dalam kelompok

6.	Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauh mana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa serta bagaimana peran masing-masing siswa dalam kelompok.				

Evaluasi:

Jika melihat pada karakteristik model GIMEC disertai dengan strategi pembelajaran ang dimiliki, pada bidang studi atau materi pembelajaran yang bagaimanakah dapat diterapkan model ini.

MATERI 4: Model Pembelajaran Student Teams-Achievement Divisions (STAD), Think Pair Share (TPS), Think Talk Write (TTW) dan Appreciative Education (AE)

Waktu: 1 jam

Tujuan :

1. Peserta dapat memahami model STAD, TPS, TTW, dan AE.
2. Peserta dapat mengaplikasikan penggunaan model *think pair share, STAD, think talk write* dan *appreciative education*.
3. Peserta dapat memodifikasi model STAD, TPS, TTW, dan AE

Indikator:

Peserta dapat memodifikasi RPP penggunaan model STAD, TPS, TTW, dan AE

MATERI

TEORI DASAR

A. STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)

Merupakan model pembelajaran dengan pendekatan *cooperative* yang dikembangkan oleh Dr. Jhon Slavin yang berasosiasi dengan tim dari Jhon Hopkins University Baltimore Maryland. Mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* dalam *structured team learning methods,* yakni *Student Team Learning* (STL). Lebih dari setengah studi penelitian yang dilakukan terkait dengan *cooperative learning* di dalamnya terdapat STL.

STL menekankan pada penggunaan team untuk mencapai tujuan dan kesuksesan dalam team, dimana hanya dapat tercapai apabila seluruh anggota kelompok mempelajari tentang tujuan pembelajarn yang akan diajarkan. Dalam STL siswa dalam mengerjakan tugas bukan melakukan sesuatu sebagai tim, tetapi belajar sesuai sebagai sebuah tim.

Konsep STL menekankan pada : *team rewards, individual oppurtunities, individual accountability,* dan *equal oppurtunities* untuk kesuksessan bersama. Salah satu model *cooperative learning* yang umum dan dapat digunakan dalam hampir semua subject

dan tingkatan pendidikan adalah Student Team – Achievement Division (STAD). STAD dikembangkan bersama dengan TGT pada awal tahun 1970-an oleh Slavin dan tim dalam Jhon Hopkins University dengan dua elemen kunci yakni; pencapaian tujuan kelompok dan akuntabilitas individu.

Slavin (1994) mengatakan bahwa STAD didesain untuk empat orang anggota kelompok yang disatukan dalam team dan terdiri dari *performance level* yang berbeda, berbeda jenis kelamin dan etnis maksudnya adalah team harus dibentuk secara heterogen. Guru mempresentasikan pelajaran, seluruh siswa akan bekerjasama dengan teamnya untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat menguasai materi yang diajarkan, akhirnya setiap siswa secara individu akan mengambil kuis atau test untuk setiap materi, dengan tidak ada satupun anggota kelompok yang saling membantu.

Langkah-langkah STAD

Dalam STAD terdapat lima komponen yang saling terkait yakni ; presentasi kelas, tim, kuis, skor peningkatan individu, regoknisi tim.

I. Persiapan STAD

1. Materi; Materi pembelajaran kooperatif metode STAD dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran secara kelompok. Sebelum menyajikan materi pembelajaran, dibuat lembar kegiatan (lembar diskusi) yang akan dipelajari kelompok kooperatif dan lembar jawaban dari lembar kegiatan tersebut.
2. Menetapkan siswa dalam kelompok; Kelompok siswa merupakan bentuk kelompok yang heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa yang terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Bila memungkinkan harus diperhitungkan juga latar belakang, ras dan sukunya. Guru tidak boleh membiarkan siswa memilih kelompoknya sendiri karena akan cenderung memilih teman yang disenangi saja. Langkah-langkah untuk membentuk tim :

a. Merangking siswa; Merangking siswa berdasarkan hasil belajar akademiknya di dalam kelas. Gunakan informasi apa saja yang dapat digunakan untuk melakukan rangking tersebut. Salah satu informasi yang baik adalah skor tes.

b. Menentukan jumlah kelompok;Setiap kelompok sebaiknya beranggotakan 4-5 siswa. Untuk menentukan berapa banyak kelompok yang dibentuk, bagilah banyaknya siswa dengan empat. Jika hasil baginya tidak bulat, misalnya ada 42 siswa,

berarti ada delapan kelompok yang beranggotakan empat siswa dan dua kelompok yang beranggotakan lima siswa. Dengan demikian ada sepuluh kelompok yang akan dibentuk.

c. Membagi siswa dalam kelompok; Dalam melakukan hal ini, seimbangkanlah kelompok- kelompok yang dibentuk yang terdiri dari siswa dengan tingkat hasil belajar rendah, sedang hingga hasil belajarnya tinggi sesuai dengan rangking. Dengan demikian tingkat hasil belajar rata- rata semua kelompok dalam kelas kurang lebih sama.

d. Mengisi lembar rangkuman kelompok; Isikan nama-nama siswa dalam setiap kelompok pada lembar rangkuman kelompok (format perhitungan hasil kelompok untuk pembelajaran kooperatif metode STAD).

3. Menentukan Skor Awal; Skor awal siswa dapat diambil melalui Pre Test yang dilakukan guru sebelum pembelajaran kooperatif metode STAD dimulai atau dari skor tes paling akhir yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, skor awal dapat diambil dari nilai rapor siswa pada semester sebelumnya.

4. Kerja sama kelompok Sebelum memulai pembelajaran kooperatif, sebaiknya diawali dengan latihan-latihan kerja sama kelompok.

5. Jadwal Aktivitas; STAD terdiri atas lima kegiatan pengajaran yang teratur, yaitu penyampaian materi pelajaran oleh guru, kerja kelompok, tes penghargaan kelompok dan laporan berkala di kelas.

II. Mengajar

Setiap pembelajaran dalam STAD dimulai dengan presentasi kelas, yang meliputi pendahuluan, pengembangan, petunjuk praktis, aktivitas kelompok, dan kuis. Dalam presentasi kelas, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Pendahuluan

a. Guru menjelaskan kepada siswa apa yang akan dipelajari dan mengapa hal itu penting untuk memunculkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberi teka-teki, memunculkan masalah-masalah yang berhubungan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari, dan sebagainya.

b. Guru dapat menyuruh siswa bekerja dalam kelompok untuk menentukan konsep atau untuk menimbulkan rasa senang pada pembelajaran.

2. Pengembangan

a. Guru menentukan tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran.

b. Guru menekankan bahwa yang diinginkan adalah agar siswa mempelajari dan memahami makna, bukan hafalan.

c. Guru memeriksa pemahaman siswa sesering mungkin dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.

d. Guru menjelaskan mengapa jawabannya benar atau salah.

e. Guru melanjutkan materi jika siswanya memahami pokok masalahnya.

3. Praktek terkendali

a. Guru menyuruh siswa mengajarkan soal-soal atau jawaban pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.

b. Guru memanggil siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal-soal yang diajukan oleh guru. Hal ini akan menyebabkan siswa mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan atau soal-soal yang diajukan.

c. Guru tidak perlu memberikan soal atau pertanyaan yang lama penyelesaiannya pada kegiatan ini. Sebaliknya siswa mengerjakan satu atau dua soal, dan kemudian guru memberikan umpan balik.

III. Kegiatan Kelompok

1. Pada hari pertama kegiatan kelompok STAD, guru sebaiknya menjelaskan apa yang dimaksud bekerja dalam kelompok, yaitu:

   a. Siswa mempunyai tanggung jawab untuk memastikan bahwa teman dalam kelompoknya telah mempelajari materi dalam lembar kegiatan yang diberikan oleh guru.

   b. Tidak seorang pun siswa selesai belajar sebelum semua anggota kelompok menguasai pelajaran.

   c. Mintalah bantuan kepada teman satu kelompok apabila seorang anggota kelompok mengalami kesulitan dalam memahami materi sebelum meminta bantuan kepada guru.

   d. Dalam satu kelompok harus saling berbicara sopan.

2. Guru dapat mendorong siswa dengan menambahkan peraturan- peraturan lain sesuai kesepakatan bersama. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan guru adalah:
   a. Guru meminta siswa berkelompok dengan teman sekelompoknya.
   b. Guru memberikan lembar kegiatan (lembar diskusi) beserta lembar jawabannya.
   c. Guru menyarankan siswa agar bekerja secara berpasangan atau dengan seluruh anggota kelompok tergantung pada tujuan yang dipelajarinya. Jika merekamengerjakan soal-soal maka siswa harus mengerjakan sendiri dan selanjutnya mencocokkan jawabannya dengan teman sekelompoknya. Jika ada seorang teman yang belum memahami, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjelaskan.
   d. Tekankanlah bahwa lembar kegiatan (lembar diskusi) untuk diisi dan dipelajari.
3. Guru melakukan pengawasan kepada setiap kelompok selama siswa bekerja dalam kelompok. Sesekali guru mendekati kelompok untuk mendengarkan bagaimana anggota kelompok berdiskusi.

IV. Kuis atau Tes

Setelah siswa bekerja dalam kelompok selama kurang lebih dua kali penyajian, guru memberikan kuis atau tes individual. Setiap siswa menerima satu lembar kuis. Waktu yang disediakan guru untuk kuis adalah setengah sampai satu jam pelajaran. Hasil dari kuis itu kemudian diberi skor dan akan disumbangkan sebagai skor kelompok.

V. Penghargaan Kelompok

1. Menghitung skor individu dan kelompok; Setelah diadakan kuis, guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok berdasarkan rentang skor yang diperoleh setiap individu. Skor perkembangan ditentukan berdasarkan skor awal siswa. Sesegera mungkin setelah melakukan tiap kuis, hitunglah skor kemajuan individual dan skor tim, dan berilah sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya kepada tim dengan skor tertinggi. Jika rnemungkinkan, umumkanlah skor tim pada periode pertama setelah mengerjakan kuis. Ini akan membuat jelas hubungan antara melakukan tugas dengan baik dan menerima rekognisi, pada akhirnya akan meningkatkan motivasi mereka untuk melakukan yang terbaik. Poin

Kemajuan. Para siswa mengumpulkan poin untuk mereka berdasarkan tingkat di mana skor kuis mereka (persentase yang benar) melampaui skor awal mereka:

Skor kuis	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	5
10 -1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin diatas skor awal Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal)	30

Tujuan dari dibuatnya skor awal dan poin kemajuan adalah untuk memungkinkan semua siswa memberikan poin maksimum bagi kelornpok mereka, berapa pun tingkat kinerja mereka sebelumnya. Para siswa memahami bahwa cukup adil membandingkan tiap siswa dengan tingkat kinerja mereka sendiri sebelumnya, karena semua siswa masuk ke dalam kelas dengan perbedaan tingkat kemampuan dan pengalaman.

2. Menghargai hasil belajar kelompok; Setelah guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh poin peningkatan tertinggi. Setelah itu guru memberi penghargaan kepada kelompok tersebut yang berupa sertifikat atau berupa pujian. Untuk pemberian penghargaan ini tergantung dari kreativitas guru. Tiga macam tingkatan penghargaan diberikan di sini. Ketiganya didasarkan pada rata-rata skor tim, sebagai berikut:

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
15 16 17	TIM BAIK TIM SANGAT BAIK TIM SUPER

Setelah keseluruhan proses STAD telah dilakukan maka guru dapat melakukan beberapa hal berikut:

Mengembalikan Kuis Set Yang Pertama

Saat mengernbalikan kuis-kuis set yang pertama (dengan skor awal, skor kuis, dan poin kemajuan) kepada para. siswa, perlu untuk menjelaskan sistem poin kemajuan. Dalam penjelasan ditekankan hal-hal sebagai berikut:

1. Tujuan utama dari sistem poin kemajuan adalah memberikan kepada semua orang skor minimum untuk bisa dilampaui dan untuk membuat skor minimum sebelumnya tersebut menjadi dasar sehingga semua siswa akan mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses jika mereka bisa melakukan yang terbaik dalam bidang akademik.
2. Para siswa harus menyadari bahwa skor tiap orang dalam tim mereka adalah penting bahwa semua anggota tim dapat mengurnpuilkan poin kemajuan maksimal jika mereka bisa melakukan yang terbaik.
3. Sistem kemajuan ini sifatnya adil karena tiap orang hanya berkompetisi dengan dirinya sendiri berusaha untuk rneningkatkan kinerja mereka terlepas dari apa yang dilakukan oleh anak lain di kelas tersebut.

Menghitung Skor Awal

Pada setiap periode yang telah tentukan, skor rata-rata siswa akan dihitung dan akan diberikan nilai awal yang baru.

Mengubah Tim

Seteiah 4 atau 5 rninggu rnelakukan STAD atau pada akhir tiap periode yang telah ditentukan, Para siswa akan ditempatkan pada kelompok yang baru. Ini memberikan kesempatan baru kepada siswa yang mempunyai skor tim rendah, bekerja sama dengan teman sekelasnya yang lain.

Memberi Penilaian

Kartu laporan penilaian harus didasarkar para skor kuis aktual para siswa, bukan pada poin kemajuan atau skor tim mereka. Sebagian guru, khususnya di SMU, memberikan lima poin untuk bonus (pada skala point 100) kepada para siswa dari Tim Super, dan tiga poin kepada para siswa dari Tim Sangat Baik. Akan tetapi, nilai kartu laporan siswa harus terpisah dari skor tim mereka, karena para siswa dan orang tua mereka akan melihat nilai kelompok itu sebagai sesuatu yang kurang adil (khususnya. jika skor tim menurunkan nilai siswa berprestasi
tinggi).

Arends (2012) mengatakan bahwa dalam model STAD, siswa dengan keberagaman saling membantu dalam team, dengan menggunakan berbagai variasi dari berbagai metode *cooperative* dan prosedur kuis.

Kelebihan dan Kekurangan

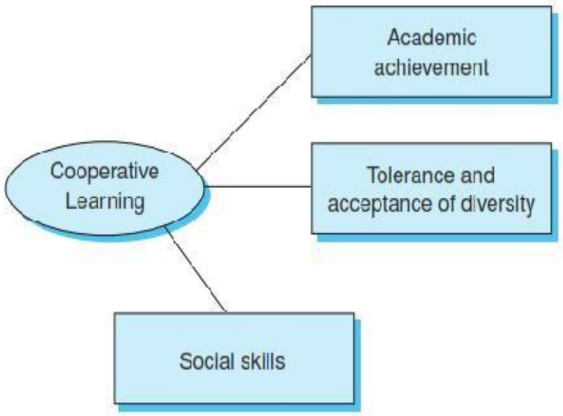
Kelebihan :

1. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
2. Sikap aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
3. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
4. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka berpendapat.
5. Meningkatkan kecakapan individu.
6. Meningkatkan kecakapan kelompok.
7. Tidak bersifat kompetitif.
8. Tidak memiliki rasa dendam.

Kekurangan :

1. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang.
2. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang lebih pandai lebih dominan.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.
4. Membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
5. Membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
6. Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya bekerja sama

Dampak Model Pembelajaran



Gambar. Outcomes dari *cooperative learning*

Gambar di atas menunjukkan bahwa dampak dari *cooperative learning* adalah pencapaian akademik, sikap toleransi dan

penerimaan terhadap perbedaan, serta kemampuan sosial. Slavin (1995)

Melalui model STAD, siswa memiliki motivasi untuk belajar, motivasi untuk mendorong anggota kelompok untuk belajar, motivasi untuk menolong anggota kelompok untuk belajar, siswa juga memiliki kemampuan sosial serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

B. THINK PAIR SHARE (TPS)

Think Pair Share adalah stratigi diskusi kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman dan koleganya dari Universitas Maryland pada tahun 1981. TPS mampu mengubah asumsi bahwa metode resitasi dan diskusi perlu diselengarakan dalam setting kelompok kelas secara keseluruhan. *Think Pair Share* memberikan kepada siswa waktu untuk berfikir dan merespons serta bantu satu sama lain. *Think Pair Share* memilki prosedur yang secara eksplisit memberi siswa waktu untuk berfikir, menjawab, saling membantu satu sama lain, saling membutuhkan, dan saling bergantuk pada kelompok kecil secara kooperatif.

Think Pair Share (TPS) merupakan strategi diskusi yang tidak mudah dilakukan oleh siswa saat pertama kalinya, penyebabnya adalah kebiasaan lama seperti siswa terbiasa merespon pertanyaan guru tanpa berpikir. *Think Pair Share* mendorong siswa dan guru untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menganalisa permasalahan dan bagaimana cara penyelesaiainnya.

Langkah-langkah TPS

Dalam langkah-langkah TPS, guru ini siswa untuk berpikir dan memahami dengan baik apa yang akan dijelaskan. Gambar di samping ini mengilustrasikan bagaimana TPS dalam langkah-langkahnya.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan TPS yakni ;

1. Tahap satu, *think* (berfikir)

Pada tahap ini guru memberikan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran. Proses TPS dimulai dari saat dimana guru mengemukakan pertanyaan yang mengharuskan siswa

secara keseluruhan berfikir. Pertanyaan ini hendak berupa pertanyaan terbuka yang memungkinkan dijawab dengan berbagai jawaban.

2. Tahap dua, *pair* (berpasangan)

Pada tahap ini siswa berfikir secara individu. Guru meminta kepada siswa untuk berpasangan dan mulai memikirkan pertanyaan atau masalah yang diberikan guru dalam waktu tertentu. Lamanya waktu ditetapkan berdasarkan pemahaman guru terhadap siswanya, sifat pertanyaanya, dan jadwal pembelajaran. Siswa disarankan untuk menulis jawapan atau pemecahan masalah hasil pemikiran. Setelah diawali dengan berfikir, siswa kemudian diminta untuk mendidskusikan hasil pemikiran secara berpasangan.

3. Tahap 3, *share* (berbagi)

Pada tahap ini siswa secara individu mewakili kelompok atau berdua maju bersama untuk melaporkan hasil diskusinya ke seluruh kelas. Pada tahap terakhir ini siswa secara keseluruhan dalam kelas akan memperoleh keuntungan dalam bentuk mendengarkan berbagai ungkapan mengenai konsep yang sama dinyatakan dengan cara yang berbeda oleh individu yang berbeda.

Ketrampilan sosial dalam proses pembelajaran TPS antara lain:

a. Ketrampilam siswa dalam berkomunikasi meliputi dua aspek :
    - Aspek bertanya
    - Aspek menyampaikan ide atau pendapat
b. Ketrampilan sosial aspek bekerja sama ;
c. Ketrampilan sosial aspek menjadi pendengar yang baik;
d. Komponen pembelajaran kooperatif tipe TPS
    - *Think* (berfikir)
    - *Pair* (berpasangan)
    - *Share* (berbagi)

Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan:

1. TPS mudah diterapkan diberbagai jenjang pendidikan dan dalam setiap kesempatan.
2. Menyediakan waktu berfikir untuk meningkatkan kualitas respon siswa.
3. Siswa menjadi lebih aktif dalam berfikir mengenai konsep dalam mata pelajaran.

4. Siswa lebih memahami tenatang konsep topik pelajaran selama diskusi.
5. Setiapa siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan idenya.

Kekurangan:

1. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
2. Lebih sedikit ide yang muncul.
3. Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

Dampak Model Pembelajaran

Think Pair Share merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan *cooperative learning* serta memberikan *time wait research* kepada siswa untuk menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian dampak *instructional* serta *nurturant* yakni kemampuan berinteraksi, kemampuan berpikir, kemampuan untuk *paraphrase* dan kemampuan komunikasi.

THINK TALK WRITE (TTW)

Think Talk Write merupakan suatu model pembelajaran untuk melatih ketrampilan peserta didik dalam menulis. *Think Talk Write* menekankan perlunya peserta didik mengomunikasikan hasil pemikirannya. Huinker dan Laughlin (dalam Arenawa, 2008: 123) menyebutkan bahwa aktivitas yang dapat dilakukan untuk menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman dan konsep dan komunikasi peserta didik adalah dengan penerapan pembelajaran think talk write.

Think artinya berpikir. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, berfikir artinya mengunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Berfikir adalah aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, sintesis, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, berpikir merupakan kegiatan mental yang dilakukan untuk mengambil keputusan, misalanya merumuskan pengertian, menyintesis dan menarik simpulan setelah melalui proses mempertimbangkan.

Talk artinya berbicara. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bicara artinya pertimbangan, pikiran, dan pendapat. *Write* artinya menulis. Dalam KKBI, menulis adalah membuat huruf (angka dsb) dengan pena (pensil, kapur dsb). Oleh sebab itu, model *Think Talk Write* merupakan perencanaan dan tindakan yang cermat mengenai kegiatan

pembelajaran, yaitu melaui kegiatan berfikir (*think*), berbicara/berdiskusi, bertukar pendapat (*talk*), dan menulis hasil diskusi (*write*) agar kompetansi yang diaharapkan tercapai.

Pada tahap *talk*, siswa bekerja dengan kelompoknya mengunakan LKS. LKS berisi soal latihan yang harus dikerjakan siswa dalam kelompok. Pentingnya *talk* dalam suatu pembelajaran adalah pendapat membangun pemahaman dana pengetahuan bersama melalui interaksi dan percakapan antara sesama individual didalam kelompok. Akhirnya dapat memberikan solusi terhadapa masalah yang dihadapi bermuara pada suatu kesepakatan dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Salanjutnya tahap *write*, yaitu menuliskan hasil diskusi pada LKS yang disediakan. Aktivitas menulis akan membantu siswa dalam membuat hubungan dan juga memunkinkan guru melihat pengembangan konsep siswa. Menurut Shield (Yamin dan Bansu, 2008) dengan menulis berarti membantu merealisasikan salah asatu tujuan pembelajaran, yaitu pemahaman siswa tentang materi yang ia pelajari. Aktivitas menulis juga membantu siswa membuat hubungan antar konsep. Selain itu, Wienderhold (Yamin dan Bansu, 2008) menyatakan bahwa membuat catatan berarti menganalisis tujuan dan memeriksa bahan-bahan yang ditulis dan bagi guru dapat memantau kesalahan siswa dalam menulis. Disamping itu, mencatat juga akan mempertinggikan pengetahuan siswa dan bahkan meningkatkan ketrambilan berfikir dan menulis.

Langkah-langkah think talk write:

Langkah-langkah pembelajaran yang dimiliki model TTW dapat diberikan sebagai berikut;

a. Guru membagikan LKS yang berisi petunjuk penggunaan dan soal-soal yang harus diselesaikan oleh siswa.
b. Siswa membaca masalah yang ada dalam LKS dan membuat catatan kecil secara individu tentang apa yang ia ketahui dan tidak ketahui dalam masalah tersebut.
c. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (3 – 5 siswa).
d. Siswa berinteraksi dan berkalaborasi dengan teman satu group untuk membahas isi catatan (*talk*). Dalam kegiatan ini mereka menggunakan bahasa dan kata mereka sendiri untuk menyampaikan ide – ide dalam diskusi. Pemahaman dibangun melalui interaksinya dalam diskusi.

e. Dari hasil diskusi, peserta didik secara indivudu merumuskan pengetahuan berupa jawaban atas soal (berisi landasan dan keterkaitan konsep, metode, dan solusi) dalam bentuk tulisan (*write*) dengan bahasa sendiri.

f. Perwakilan kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok, sedangkan kelompok lain diminta memberikan tanggapan.

g. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.

Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan:

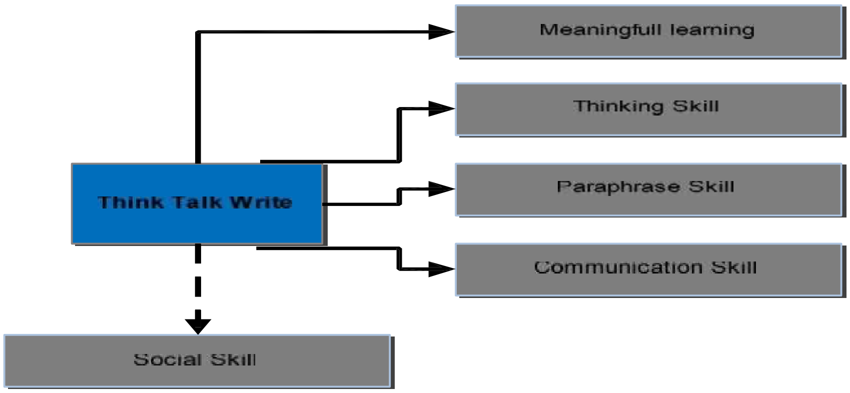
1. Mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam memahami materi ajar.
2. Dengan memberikan soal open ended dapat mengembangkan ketrampilan berfikir kritis dan kreatif siswa.
3. Dengan berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompok akan melibatkan siswa secara aktif dalam belajar.
4. Membiasakan siswa berfikir dan berkomunikasi dengan teman, guru, bahkan dengan diri mereka sendiri.

Kekurangan:

1. Kecuali kalau soal open ended tersebut dapat memotivasi, siswa dimungkinkan sibuk.
2. Ketika siswa bekerja dalam kelompok itu mudah kehilangan kemampuan dan kepercayaan karena didominasi oleh siswa yang mampu.
3. Guru harus benar-benar menyiapkan semua media dengan matang, sehingga dalam menerapkan strategi *Think Talk Write* tidak mengalami kesulitan.

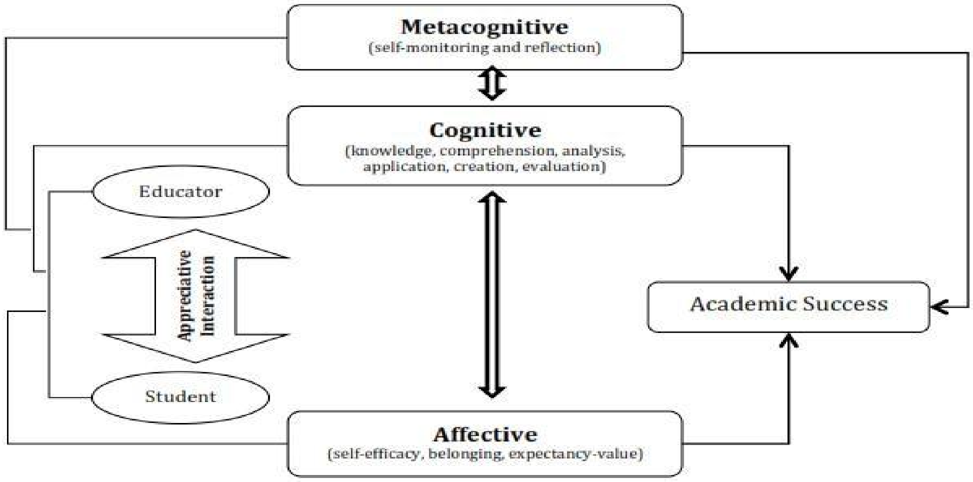
Dampak Model Pembelajaran

Dampak *instructional* serta *nurturant* dari model ini dapat digambarkan seperti di bawah ini.



APPRECIATIVE EDUCATION (AE)

Appreciative Education dikembangkan berdasarkan *Appreciative Inquiry*. *Appreciative Education* merupakan sebuah kerangka bagi para pengajar untuk membawa cara pikir yang positif, mendorong peningkatan asset dan kekuatan siswa, memberi siswa kuasa untuk belajar sehingga dapat memperoleh kesuksesan dalam belajar, dimana semuanya difokuskan pada siswa untuk memperoleh kesuksessan akademik.



Gambar di atas menunjukan kognitif, metakognitif dan afektif yang menjadi ciri-ciri dalam *Appreciative Education*. Berakar dari konstruktivistik sosial (Dewey, 1961), AE mendorong para pengajar untuk membuat koneksi antar apa yang dipahami oleh pebelajar dengan membangun hubungan antara pengetahuan terdahulu dengan konsep yang baru, sehingga akan mendapatkan gambaran secara postif terkait dengan materi baru yang akan dipelajari. Dengan pendekatan psikologi positif AE memiliki tujuan untuk mempersiapkan pebelajar mengembankan *well-being* termasuk didalamnya presepsi diri dan pengenalan sosial (Seligman, 2011).

Langkah-langkah appreciative inquiry

Appreciative Education memperluas langkah-langkah yang dimiliki oleh *Appreciative Inquiry* yakni 4-D (*discover, dream, design, deliver*) menjadi enam langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran, dimana langkah-langkah tersebut saling terkait yakni; *disarm, discover, dream, design, deliver* dan *don't settle*. Kekuatan dari kerangka AE dapat diadaptasi untuk meningkatkan baik interaksi secara personal dan

keefektivan organisasi. *Framework* ini menyediakan pertukaran pemikiran, Bahasa, pendekatan lintas jenjang pendidikan,

administrasi dan *setting*. Namun, *framework* ini bukan untuk mendikte bagaimana individu atau organisasi menterjemahkan teori yang ada dalam kerangka kedalam praktek, semuanya berdasar pada kreativitas dan inovasi dari individu dan setiap anggota dalam kelompok. Cara berpikir apresiatif difokuskan pada mencari yang terbaik yang dimiliki oleh semua orang, dasarnya adalah AE meyakini bahwa setiap orang mampu dan memiliki keinginan untuk berkontribusi untuk pembentukan lingkungan belajar yang baik bagi siswa.

Gambar. Tahapan dalam AE

1. *Disarm*;

   Menciptakan suasana nyaman, serta aman bagi semua orang. Pembelajaran memberikan kenyamanan kepada semua orang akan membuat siswa dapat memaksimalkan apa yang dimilikinya. Langkah ini aksinya mendorong guru untuk melakukan kontak dengan siswa, sehingga terjadi rasa saling percaya dalam kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

2. *Discover*

   Guru menolong siswa untuk mencari dan menemukan siapa mereka, dan apa yang menjadi tujuan mereka, termasuk di dalamnya identitas yang mereka miliki dan kekuatan apa yang yang dimiliki sehingga dapat bermanfaat dalam pembelajaran. Dalam aksinya tahapan membuat siswa untuk berbagi tentang mereka dan kekuatan apa yang mereka miliki dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

3. *Dream*

   Memfokuskan pada apa yang diimpikan oleh siswa terkait dengan apa yang akan dipelajari. Dalam tahapan ini siswa diharuskan untuk memvisualisasikan ide mereka.

4. *Design*

Pada tahapan ini siswa akan mendesain ide yang mereka miliki dan didapatkan dari fase sebelumnya sehingga dapat diaplikasikan. Tahapan ini mengarah pada langkah kongkrit untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. *Deliver*

Bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang mereka peroleh dari pembelajaran dan hasilnya seperti apa, sehingga dapat dibagikan kepada siswa lainnya. Tahapan ini membantu siswa untuk mengidentifikasi sumber-sumber belajar lainnya untuk dapat digunakan sehingga dapat membantu mendapatkan pengetahuan tambahan dan mengarahkan pada kesuksesan.

6. *Don't settle*

Tahapan yang terakhir ini dilakukan untuk membangun energy positif dan memproduksinya sehingga siswa dapat menyukseskan apa yang telah dipelajari dan didesain design dari awal hingga diimplementasikan. Tahapan ini membebaskan para siswa untuk menghasilkan atau melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang telah dipelajari dan disepakati. Siswa akan berefleksi secara positif terkait dengan pencapaian mereka.

Kegunaan:

Appreciative Education dirancang agar siswa dapat menyadari kekuatan atau kemampuan diri yang dimiliki untuk dapat dikontribusikan sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Dalam aplikasinya AE mendorong individu dan kelompok untuk membentuk tujuan bersama dan diturunkan dalam tindakan yang akan dapat menjawab tujuan yang telah disepakati dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam prosesnya siswa akan melakukan pentautan pengetahuan yang telah dimiliki dan pengetahuan baru yang didapatkan sehingga akan mengkonstruksikan pengetahuan baru.

Dampak Model Pembelajaran

Dampak-dampak yang dihasilkan oleh *Appreciative Education* yakni;

1. Menghasilkan energi baru dan kesinambungan, yang akan mendorong siswa untuk mampu mengajukan pertanyaan-pertanyaan kearah yang lebih kritis.
2. Perasaan aman siswa ketika berbicara di depan kelas.

3. Penuh dengan harapan bahwa apa yang mereka rencanakan dapat terjadi. Fokus pada hal positif membuat siswa yakin mereka mampu.
4. Konsep pembelajaran bermakna menjadi relevan.
5. Siswa memiliki kepercayaan diri.
6. Siswa mendapatkan ketrampilan dan kepercayaan diri dengan menggunakan AE sebagai alternative untuk menganalisis atau menyelesaikan masalah.
7. Sikap positif akan mendorong siswa untuk saling berbagi pengetahuan, saling percaya dan mengembangkan kultur yang sehat dan baik serta produktif.
8. Dengan sikap positi siswa akan meningkatkan kompetensi mereka.

Contoh model hasil modifikasi STAD, TPS, TTW, dan AE (MODEL PASTE)

PROSEDUR PELAKSANAAN MODEL MODIFIKASI

Tabel langkah-langkah model dasar

Model : STUDENT TEAM ACHIEVEMENT		**Model : THINK PAIR SHARE**		**Model : THINK TALK WRITE**		**Model : APPRECIATIVE**	
1.	Presentasi kelas : persiapan STAD, pembagian kelompok, penetapan skor awal, penjelasan materi.	**1.**	*Think*: siswa diberikan pertanyaan dan kemudian dipikirkan secara individu jawabannya.	**1.**	*Think* : LKS yang diberikan kepada siswa dijawab dengan memberikan catatan tentang apa yang telah diketahui dan yang belum.	**1.**	*Disarm* : penciptaan suasana belajar yang aman dan nyaman bagi siswa.
2.	Tim: kegiatan kelompok, siswa menyelesaikan *task* yang diberikan, saling membantu dalam kelompok.	**2.**	*Pair* : mengemukakkan jawaban secara berpasangan untuk mempertajam jawaban yang dimiliki.	**2.**	*Talk* : membicarakan dalam kelompok terkait pengetahuan yang telah diketahui dan belum, serta mencari jawabannya.	**2.**	*Discover* : berbagi tentang pengetahuan awal yang telah dimiliki, kekuatan yang dimiliki siswa,
3.	Kuis/Tes: dilakukakan secara individu.	**3.**	*Share* : berbagi jawaban dalam kelas, kemudian menerima masukan dan siswa/kelompok lain.	**3.**	*Write* : menuliskan jawaban berdasarkan hasil diskusi kelompok (konsep, metode, solusi), mempresentasikan jawaban berdasarkan kelompok di kelas, pemberian tanggapan, refleksi.	**3.**	*Dream* : fokus pada tujuan siswa dan guru dalam pembelajaran. Apa yang ingin dicapai?

4.	Perhitungan skor kemajuan: perhitungan skor setelah melakukan kuis dan dibandingkan dengan skor awal.					**4.**	*Design* : fokus pada bagaimana mencapai tujuan yang diinginkan dengan melakukan langkah-langkah kongkrit dalam pembelajaran.
5.	Rekognisi tim : perhitungan nilai tim berdasarkan nilai anggota kelompok.					**5.**	*Deliver* : berbagi pengetahuan yang dimiliki siswa dalam kelas, baik secara individu maupun kelompok.
						6.	*Don't settle* : siswa mengkreasikan sesuatu sesuai dengan pengetahuan yan diperoleh dalam pembelajaran. Ide-ide untuk menghasilkan sesuatu untuk menjawab tujuan pembelajaran dibebaskan untuk diaplikasikan dan membangun energy positif.

Tabel langkah-langkah hasil modifikasi

No	Sintaks Modifikasi	Kegiatan	Rincian kegiatan	Alokasi Waktu
1.	**PENDAHULUAN**			
	Presentasi kelas dengan menggunakan STAD langkah 1 dimodifikasi dengan AE langkah 1-4. (oleh karena dalam proses ini menggunakan modifikasi berdasarkan STAD dan AE, sehingga kegiatan presentasi awal kelas dapat dikatakan sebagai kegiatan "Merayakan Pertemuan". **Merayakan Pertemuan**	• Siswa diarahkan untuk berdoa, presensi, apersepsi, penjelasan tujuan pembelajaran. • Penetapan skor awal (dapat berupa pretest atau dari nilai tes sebelumnya, nilai raport, nilai tugas). • Pembagian kelompok	• Berdoa, presensi dapat dilakukan dengan mengamati kehadiran siswa, jika guru tak mengingat nama siswa, guru dapat langsung bertanya kepada siswa. • Apersepsi dapat dilakukan dengan menanyakan kabar, berpantun, humor, meminta siswa saling bersalaman, dll untuk membuat suasana rileks sehingga siswa merasa nyaman. Kegiatan ini dapat dilakukan oleh guru maupun siswa (*disarm*). • Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran hari ini. (dapat dibuat dalam bentuk poster, chart, mapping, flowchart) dapat di tempel sebagai pengingat kepada siswa, guru juga dapat membuat seperti kartu pengingat yang dibagikan kepada siswa yang senantiasa mengingatkan mereka terkait tujuan pembelajaran.	15 menit

			• Penetapan skor awal siswa dapat dilakukan dengan melakukan tes berupa PG/Benar-Salah (10 soal), untuk menghemat waktu misalnya guru dapat menggunakan nilai tugas sebelumnya, nilai raport atau nilai tes sebelumnya. • Setelah penentuan nilai awal telah dilakukan maka proses untuk berbagi, menemukan mimpi dan desain perubahan dilakukan. • Berbagi (*discover*) : guru dapat meminta beberapa siswa secara sukarela untuk menceritakan terkait dengan pengetahuan yang mereka miliki tentang materi yang akan dipelajari, dan beberapa siswa lainnya secara sukarela untuk berbagi terkait dengan kekuatan apa yang mereka miliki untuk dapat berhasil dalam pembelajaran. • Pembagian kelompok oleh guru dapat dilakukan dengan cara games, mengundi, dll (misalkan seluruh siswa di minta untuk mengambil no undian, dimana siswa dengan 2 angka belakang yang jika	

			dijumlahkan akan sama maka menjadi satu kelompok, seperti angka 245, 236 jika 2 angka belakang dijumlahkan maka mendapatkan nilai 9, maka siswa yang mendapatkan jumlah 9 akan berkumpul menjadi satu tim). • Mimpi (*dream*) : guru membagikan kartu mimpi yang harus diisi oleh siswa terkati dengan nama, harapan mereka terkait materi yang dipelajari, suasana belajar yang diharapkan, nilai yang diperoleh. Kartu-kartu tersebut dapat diberikan sehari sebelum pertemuan, ataukah saat waktu istirahat (jika jam pelajaran setelah jam istirahat). Kartu mimpi pun harus diisi oleh guru terkait harapannya terhadap siswa. • Kartu-kartu mimpi tersebut ditempelkan ke pohon harapan yang dibuat oleh guru. Sebelum menempel guru mempersilahkan beberapa siswa untuk membacakan mimpinya, memetakan harapan-harapan tersebut (jika dimungkinkan 1 orang siswa mewakili 1 kelompok). • Kartu-kartu mimpi yang sudah ditemplekan itu akan menjadi pengingat kepada guru dan siswa akan tujuan yang telah dilukiskan bersama	

•	• **INTI**			
•	• STAD langkah 1	• Guru menjelaskan muatan materi • yang akan dipelajari (Presentasi • Kelas).	• Guru menjelaskan terkait materi • yang akan dipelajari. Penjelasan materi dapat menggunakan poster, video, dijelaskan secara verbal, flowchart. Kemudian guru bertanya kepada siswa apakah ada yang ingin ditanyakan.	• 60 menit
•	• TPSW + AE langkah 5 • TPSWD (Think, Pair, Share, Write, Deliver).	• • Tim: kegiatan kelompok, siswa menyelesaikan *task* yang • diberikan, saling membantu dalam kelompok. • • Siswa menyelesaikan *task* yang diberikan dalam kelompok secara individu, berpasangan dalam kelompok dan keseluruhan kelompok. Analisis permasalahan yang dikerjakan akan dipresentasikan di depan kelas.	• siswa diberikan permasalahan secara individu dalam bentuk • Lembar kerja Siswa. Pada tahapan ini siswa didorong untuk berpikir secara personal untuk memahami dan memetakan masalah secara individu. Catatan-catatan dituliskan siswa pada LKS terkait dengan pengetahuan yang telah dimiliki (permasalahan yang telah dipecahkan) dan pengetahuan yang belum dimiliki. • secara berpasangan dalam kelompok, siswa mendiskusikan hasil	

			pemikiran sebelumnya yang dikerjakan secara individu. Diskusi dilakukan untuk mempertajam jawaban, serta melihat apakah ada ketidaksesuaian dalam menjawab pertanyaan atau tidak. Jika dalam diskusi hal ini ditemukan maka siswa akan mencari solusi dengan mengeksplorasi lebih banyak sumber belajar untuk mendapatkan jawaban yang sesuai secara bersama-sama. • hasil diskusi secara berpasangan akan didiskusikan lagi dalam kelompok yang lebih besar. Jika kelompok telah menemukan kesepahaman dalam menyelesaikan tugas dan menjawab dengan tepat maka kelompok akan mempersiapkan jawabannya untuk dibagikan dalam lingkup kelas, sehingga keseluruhan siswa dalam kelas akan memiliki pengetahuan yang dimiliki oleh kelompok yang berbagi. • tahapan ini mengharuskan siswa untuk menuliskan	

			jawaban atau *sharing* dari kelompok lainnya. Siswa tidak hanya mendengar tetapi juga harus menuliskan sehingga mereka akan memiliki dokumentasi terkait dengan pengetahuan yang dibagikan. Jika siswa menulis maka jika mereka ingin mendapatkan informasi terkait pengetahuan yang dibahas dikemudian hari, akan dengan mudah mendapatkannya. Menulis penyelesaian masalah juga membantu siswa untuk memahami secara utuh. • Dalam tahapan *deliver* siswa dapat memberikan solusi terkait dengan permasalahan yang diberikan. solusi yang diberikan dapat dipresentasikan berupa puisi, gubahan lagu, cerita pendek, poster, gambar karikatur. Hasil presentasi tidak harus di presentasikan di depan kelas tetapi dapat ditempelkan di ruangan kelas. sehingga senantiasa dapat diingat oleh seisi kelas.	
	STAD langkah 3	Kuis/Tes	• Tes secara individu bagi siswa, dan tidak	

			diperkenankan saling membantu dalam bentuk pilihan ganda, essay, memasangkan, pernyataan benar salah. Kuis dapat dikerjakan secara langsung di kelas atau di rumah. Untuk mencegah terjadinya kecurangan dalam hal ini saling membantu maka soal- soal dapat dibuat secara variatif.	
	STAD Langkah 3+AE langkah 2 dan Langkah 6. Evaluasi	Dilakukan untuk melihat kemajuan siswa dalam memahami materi yang diberikan pada satu pertemuan. Evaluasi perlu dilakukan guru secara berkesinambungan untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi.	• nilai evaluasi dilihat dari hasil kuis/tes yang dilakukan atau dengan melakukan *discovery* terhadap pemahaman siswa terkait dengan materi yang dipelajari. • Guru akan melihat bagaimana penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan untuk dapat mengambil keputusan apakah akan terjadi pengulangan pembahasan terhadap materi tertentu atau tidak. • Jika materi akan dibahas lagi, guru akan memfasilitasi dengan metode dan strategi yang berbeda untuk membuat siswa mampu menguasai materi.	

			• Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengetahui pemahaman materi adalah dengan meminta siswa yang ada dalam kelompok dan kelompok lain untuk menilai temannya/kelompok secara jujur terkait penguasaan materi.	
	STAD langkah 3	• Kuis/Tes	• Tes secara individu bagi siswa, dan tidak diperkenankan saling membantu dalam bentuk pilihan ganda, essay, memasangkan, pernyataan benar salah. Kuis dapat dikerjakan secara langsung di kelas atau di rumah. Untuk mencegah terjadinya kecurangan dalam hal ini saling membantu maka soal- soal dapat dibuat secara variatif.	
	STAD Langkah 4+AE langkah 6	• Perhitungan skor kemajuan	• Perhitungan skor kemajuan dilakukan dengan membandingkan skor awal dan skor hasil tes. Dalam tahapan ini dikarenakan ada beberapa kali tes maka guru diharapkan memilih skor hasil	

			tes tertinggi untuk dibandingkan. • Siswa juga diberikan kesempatan untuk menilai secara objektif dalam energy yang postif teman sekelompoknya dan kelompok yang mempresentasikan. Hasil penilaian tersebut akan dijumlahkan dengan nilai akhir setiap individu pada setiap akhir penyelesaian suatu standart kompetensi.	
3.	**PENUTUP**			
	RDDS (Rekognisi Deliver, Discovery, Share). Tahapan ini dapat dikatakan sebagai tahapan **“Merayakan Kemenangan”**	Perhitungan nilai tim berdasarkan nilai anggota kelompok. • Penghargaan Tim • Refleksi • Rencana Tindak Lanjut	• Skor kemajuan tiap anggota kelompok dijadikan satu dan dihitung secara keseluruhan untuk mendapatkan nilai tim. Seluruh tim menyampaikan hasil refleksinya berdasarkan pengalaman pembelajaran dalam tim dan keseluruhan proses pembelajaran. Refleksi tim merupakan kumpulan refleksi secara pribadi oleh setiap anggota kelompok yang dituliskan. Guru dapat menyediakan lembaran refleksi. Lembaran refleksi yang dimiliki dapat menjadi komitmen siswa dalam pembelajaran selanjutnya atau	15 menit

			sebagai pengingat akan perubahan apa yang dilakukan. Sehingga dampak dari pembelajaran juga menghasilkan perubahan karakter. Guru juga dapat menyimpulkan hasil refleski siswa. • Perayaan keberhasilan bukan hanya dilakukan untuk tim dengan hasil terbaik saja, tetapi untuk semua tim dengan maksud agar setiap tim dihargai usahanya dalam memberikan yang terbaik. Namun untuk dapat memberikan apresiasi lebih terhadap tim dengan hasil terbaik guru dapat memberikan reward tambahan berupa pemberian point bonus kepada setiap anggota kelompok : 3 point untuk tim super, 2 point untuk tim sangat baik dan 1 point untuk tim baik. • Rencana Tindak Lanjut : merupakan hasil kesepakatan dari guru dan siswa yang dapat diambil dari hasil refeksi siswa atau merupakan kesepakatan lanjutan. Dapat berupa pemberian tugas, kesepakatan untuk kelanjutan materi berikutnya.	

Contoh penerapan model dalam RPP

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

NAMA SEKOLAH **:** SMA
MATA PELAJARAN **:** SOSIOLOGI
KELAS / SEMETER **:** XI / I
ALOKASI WAKTU **:** 8 x 45 Menit (4 kali pertemuan)

STANDAR KOMPETENSI **:** Struktur sosial dan dampaknya dalam kehidupan kita, serta berbagai faktor penyebab konflik dan mobilitas sosial.

KOMPETENSI DASAR **:** Struktur sosial serta, pengaruh dan konsekuesi struktur sosial.

INDIKATOR **:**

1. Mendeskripsikan pengertian struktur sosial, stratifikasi sosial dan deferensiasi sosial.
2. Mendeskripsikan terjadinya diferensiasi sosial.
3. Mengidentifikasikan diferensiasi sosial berdasarkan agama, suku, ras, gender.
4. Menjelaskan konsekuensi struktur sosial terhadap kehidupan.
5. Mendeskrispsikan terjadinya stratifikasi sosial
6. Mengidentifikasi macam-macam kriteria stratifikasi sosial di masyarakat.
7. Mendeskripsikan berbagai pengaruh stratifikasi sosial yang terdapat di masyarakat.
8. Membedakan konsolidasi dan interseksi yang terjadi di dalam masyarakat.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses pembelajaran siswa diharapkan :

1. Menjelaskan struktur sosial.
2. Mengidentifikasi nilai – nilai sosial.
3. Memberi contoh bentuk dan struktur sosial.
4. Mengidentifikasikan diferensiasi sosial berdasarkan agama, suku, ras, gender.
5. Menjelaskan latar belakang timbulnya diferensiasi dan stratifikasi
6. Mengidentifikasi berbagai bentuk diferensiasi dan stratifikasi sosial.

7. Membebedakan pengaruh diferensiasi dan stratifikasi sosial berdasarkan pengamatan atau kasus yang terjadi di masyarakat.
8. Menyimpulkan konsekuensi stuktur sosial dalam masyarakat.

➢ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Toleransi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, bersahabat, cinta damai, peduli social, tanggung jawab.

➢ **Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :**

Kepemimpinan, percaya diri, berorientasi tugas dan hasil, jujur, ulet, saling menolong, kerjasama.

II. MATERI AJAR

1. Struktur Sosial
2. Diferensiasi dan stratifikasi sosial.

III. METODE PEMBELAJARAN

- Cooperative learning
- Model PASTE

Tatap Muka	Terstruktur	Pertemuan	Mandiri
• Mendeskripsikan bentuk-bentuk struktur sosial dalam fenomena kehidupan masyarakat.	• Secara individu mengamati diferensiasi sosial dalam kehidupan masyarakat. • Secara individu mengamati stratifikasi sosial dalam kehidupan masyarakat. • Secara kelompok mendiskusikan diferensiasi sosial berdasarkan ras, etnis, agama, dan gender. • Secara kelompok mendiskusikan macam-macam kriteria stratifikasi sosial di masyarakat. • Secara klasikal mendiskusikan berbagai pengaruh diferensiasi dan stratifikasi sosial yang terdapat di masyarakat. • Secara individu menggali informasi melalui pengamatan tentang konsolidasi dan interseksi yang ada di dalam masyarakat. • Secara individu mengklasifikasikan konsolodasi dan interseksi yang terjadi di dalam masyarakat.	**I** **I** **II** **II** **III** **IV** **IV**	• Siswa dapat Mendeskrispsikan pengertian struktur sosial • Siswa dapat Mendeskripsikan diferensiasi sosial. • Siswa dapat Mengidentifikasi diferensiasi sosial berdasarkan ras, etnis, agama, dan gender. • Siswa dapat Mendeskrispsikan stratifikasi sosial • • Siswa dapat Mengidentifikasi macam-macam kriteria stratifikasi sosial di masyarakat. • Siswa dapat Mendeskripsikan berbagai pengaruh stratifikasi sosial yang terdapat di masyarakat. • Siswa dapat Membedakan konsolidasi dan interseksi yang terjadi di dalam masyarakat.

IV. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

	KEGIATAN	Model	WAKTU
PENDAHULUAN	• Siswa diarahkan untuk berdoa, presensi, apersepsi. • Penjelasan tujuan pembelajaran dalam bentuk : bentuk poster, chart, mapping, flowchart dan kartu pengingat dan metode pembelajaran yang digunakan. • Penetapan skor awal dilakukan dengan menggunakan nilai pada semester sebelumnya. • Siswa berbagi tentang harapan dan kekuatan yang dimiliki terkait dengan pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. • Kartu harapan/mimpi ditempelkan siswa pada tempat yang telah disediakan. • Pembagian kelompok oleh guru menggunakan games : mengundi.	**Merayakan Pertemuan**	**20 menit**
INTI	• Penjelasan materi oleh guru. Materi yang dipelajari : pengertian , ciri struktur sosial, fungsi, dan bentuk struktur sosial, stratifikasi dan diferensiasi sosial. Siswa membuat catatan singkat berdasarkan penjelasan guru.	**STAD**	**55 menit**
	• Siswa dibagi menjadi 5 kelompok berdasarkan hasil games, dimana tiap kelompok terdiri dari 4 orang. • Setiap siswa yang ada dalam kelompok diberikan LEMBAR KERJA SISWA (LKS) terkait dengan materi yang dipelajari (lihat lampiran). • Siswa mengerjakan *task*nya secara individu dan memberikan catatan terkait dengan tugas yang telas dikerjakan. • Siswa berbagi pemahaman dengan berpasangan dalam kelompok dan saling mengoreksi hasil pekerjaan. • Siswa dalam kelompok saling bertukar pemahaman, mempertajam analisis terhadap jawaban. Siswa wajib memperbaharui jawabannya berdasarkan hasil diskusi. • Kelompok mempersiapkan presentasi untuk menyajikan hasil diskusi yang telah dilakukan. Hasil diskusi dipresentasikan secara kreatif	**TPSWD**	

	(gambar, chart, puisi, artikel, dan lainnya). • Guru memberikan kesimpulan dari setiap presentasi kelompok		
	• Kuis/tes dilakukan secara individu. Siswa tidak diperkenankan bekerja sama. Hasil tes kemudian diperiksa oleh kelompok lain (soal lihat lampiran). • Siswa juga secara aktif menilai teman sekelompoknya dan kelompok lain.	**STAD 3**	
	• Perhitungan hasil tes untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi. Dilakukan dengan guru melihat rangking dari soal yang paling tinggi kesalahan dalam menjawabnya. • Perangkingan soal akan membantu guru dan siswa untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi kembali terkait materi. Dalam perangkingan ini guru dapat membagi materi-materi tersebut pada setiap kelompok secara berbeda, kemudian siswa akan mempelajari secara bersama dalam kelompok dan berbagi dalam kelas. • Jika semua siswa telah menguasai materi dan guru beserta siswa merasa bahwa tidak perlu dilakukan pengulangan maka dapat langsung menuju tahapan perhitungan sor kemajuan.	**STAD 4+** **AE 6**	
	• Kuis/ tes siswa secara individu untuk mengetahui kembali apakah materi yang diberikan telah dikuasai dengan baik atau tidak.	**STAD 3**	
	• Perhitungan skor kemajuan individu dan kelompok dilakukan bersama-sama oleh guru dan siswa, dan ditambahkan dengan skor hasil penilaian selama aktivitas pembelajaran oleh siswa. (lihat lampiran untuk tabel perhitungan skor kemajuan). • Penilaian oleh guru dilakukan selama siswa bekerja dalam tim, berdasarkan hasil observasi.	**STAD 4+** **AE 6**	
PENUTUP	• Rekognisi tim dilakukan oleh guru dan siswa. • Penghargaan Tim • Refleksi: *Guru meminta beberapa siswa mewakili kelompok untuk menyampaikan hasil refleksinya terhadap pembelajaran hari ini dan apakah aplikasi nyata yang harus dilakukan siswa.*	**RDDS**	**15 menit**

	Guru menyimpulkan terkait kegiatan pembelajaran hari ini, bagaimana kerjasama tim dalam kelas untuk menyelesaikan pembelajaran hari ini juga merupakan salah satu implementasi dalam sruktur sosial. Bagaimana kerjasama dan toleransi serta pemahaman dan penyadaran akan lingkungan sosial membuat kita melihat perbedaan bukan sebagai halangan untuk menyelesaikan tugas namun justru menjadi kekuatan. Sehingga seharusnya dalam kehidupan, kita dapat menerima berbagai perbedaan yang ada dalam lingkungan sosial dan mengelolanya untuk kepentingan dan kekuatan bersama. • Rencana Tindak Lanjut: *Bersama siswa bersepakat untuk membahas materi selanjutnya, pemberian tugas terkait dengan pembelajaran hari ini : siswa mengamati dan membuat laporan terkait dengan diferensiasi masyarakat di lingkungannya.* • Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pujian terhadap seluruh siswa yang telah berusaha maksimal untuk pembelajaran hari ini.		

V. ALAT / BAHAN / SUMBER BELAJAR :

a. Alat/Media :

1. Papan tulis
2. Alat tulis menulis
3. Lembar soal
4. Kartu mimpi
5. Kertas berukuran besar (A5/A0) atau kertas karton.
6. Flip cart
7. Tape
8. LCD
9. Laptop
10. Power Point/Video/Animasi

b. Sumber Belajar

1. Buku paket sosiologi kelas XI.
2. Lingkungan masyarakat
3. Media massa : majalah, koran, media online.
4. Buku-buku lainnya yang terkait

VI. PENILAIAN :

1. Tugas individu.
2. Tugas kelompok.

a. Format Penilaian Diskusi Kelompok oleh Siswa dalam kelompok (individu):

Nama Siswa :

Nama Kelompok :

Yang Menilai :

No.	Nama Siswa	ASPEK PENILAIAN					Skor Rata-rata	Nilai
		Sikap	Keaktifan	Wawasan	Kemampuan mengemukakan pendapat			

Penskoran :

Mutu	Keterangan Mutu	Angka Mutu	Nilai Asli
E	TIDAK BAIK	SKOR 1	55
D	KURANG BAIK	SKOR 2	65
C	CUKUP BAIK	SKOR 3	75
B	BAIK	SKOR 4	85
A	SANGAT BAIK	SKOR 5	90

b. Format Penilaian Presentasi Kelompok oleh Kelompok lain:

Nama Kelompok Penilai :

No	Nama Kelompok	Aspek yang Dinilai			Skor rata-rata	Nilai
		1	2	3		
1.		1	4	5	55+85+90 = 230	77
2.						
3.						
4.						

Aspek yang dinilai:

1. Kemampuan menyampaikan presentasi.
2. Kemampuan memberikan argumentasi.
3. kerjasama kelompok dalam presentasi.

Penskoran :

Mutu	Keterangan Mutu	Angka Mutu	Nilai Asli
E	TIDAK BAIK	SKOR 1	55
D	KURANG BAIK	SKOR 2	65
C	CUKUP BAIK	SKOR 3	75
B	BAIK	SKOR 4	85
A	SANGAT BAIK	SKOR 5	90

Mengetahui	**......................,...........,...............,20........**
Kepala Sekolah SMA	**Guru Mapel Sosiologi**
....	**...................................**
NIP :	**NIP :**

Evaluasi:

Jika melihat pada karakteristik model PASTE disertai dengan strategi pembelajaran ang dimiliki, pada bidang studi atau materi pembelajaran yang bagaimanakah dapat diterapkan model ini.

BUILDING PROJECT

Waktu : 400 menit (8 jam)

Tujuan :

Peserta dapat memodifikasi model pembelajaran berdasarkan kebutuhan.

Indikator:

RPP yang disusun berdasarkan model hasil modifikasi.

Tahapan:

1. **Pembagian kelompok**

   Peserta dibagi dalam kelompok berdasarkan rumpun keilmuan (maksimal 5 kelompok).

2. **Pengerjaan model**

   Setiap kelompok memilih model dan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Dapat menggunakan lebih dari 2 model. Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik bidang ilmu.

3. **Pengaplikasian model dalam RPP**

   Setiap kelompok bersepakat untuk memilih maksimal 2 RPP dari jenjang pendidikan yang berbeda yang akan digunakan sebagai contoh dalam mengaplikasikan model hasil modifikasi.

4. **Presentasi hasil**

   Kelompok mempresentasikan model hasil modifikasi yang telah diaplikasikan dalam RPP.

PENUTUPAN

Waktu : 40 menit

Pengantar :

Kegiatan penutupan adalah kegiatan paling akhir dari pelatihan yang diharapkan memiliki kesan yang mendalam. Pada sesi ni juga ditampilkan evaluasi secara keseluruhan.

Langkah Kegiatan:

1. **Hasil evaluasi (5 menit)**
2. **Kesan dan pesan peserta (5 menit)**
3. **Penutupan (20 menit)**
4. **Foto bersama (5 menit)**
5. **Administrasi (10)**

The Learning University